http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 16 - Abril - 995 ptas - 5'98 €



GUÍA DE PHANTASY STAR ONLINE

¡Vive el espectáculo!

Daytona USA 2001
Crazy Taxi 2
NBA Hoopz

Fighting Vipers 2

¡¡Te descubrimos todos sus golpes!!

El Rol estalla en Dreamcast

Skies of Arcadia
Grandia 2

8 424094 810048 00016

SHENMUE 2
Ryo continúa su gran aventura

DREAMON VOLUMEN 19 DEMOS JUGABLES: EUROPEAN SUPER LEAGUE • JET SET RADIO • GIANT KILLERS

VÍDEOS: GRANDIA 2 • SKIES OF ARCADIA • SONIC SHUFFLE • PROJECT JUSTICE • CONFIDENTIAL MISSION


Duelo
RPG



de

Entre los géneros que mayor aceptación encuentran en la mayoría de jugadores, el rol era seguramente el que andaba más necesitado de buenos títulos en nuestra consola. Ahora, tras atravesar meses de sequía casi absoluta, ha llegado el momento de disfrutar de los mejores RPG en Dreamcast. Si el mes pasado estalló la bomba «Phantasy Star Online», ahora se acerca el momento de disfrutar del duelo más apasionante entre dos títulos que siguen una línea más clásica: el primero de ellos es «Grandia 2», que se ha puesto ya a la venta cuando creíamos que no saldría en España. El segundo, «Skies of Arcadia», la apuesta de Sega, que estará con nosotros el mes que viene. Señores "roleros", siéntense y gocen con este duelo.

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: PRINTONE
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 16 - Abril 2001















Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 19

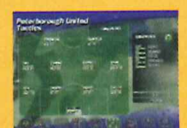
Presented by SEGA®

© Sega Europe,Ltd 2000,2001

Demos Jugables:



▶ **European Super League**
¿Quieres echar un partidito con el nuevo simulador de Virgin? El Milan y el Liverpool te esperan ya sobre el terreno de juego.



▶ **Giant Killers**
Si lo que te va, además que jugarlo, es la estrategia futbolera, puedes administrar un equipo con este manager de la liga inglesa.



▶ **Jet Set Radio**
Estos patinadores tan marchosos han decidido no dejar un solo barrio de Tokyoto sin su preciosa decoración de graffiti.

Vídeos:

▶ Grandia 2
▶ Skies of Arcadia
▶ Confidential Mission
▶ Sonic Shuffle
▶ Project Justice
▶ Surf Rocket Racer

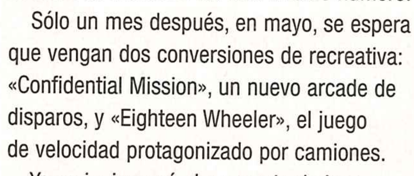
SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**
BUZÓN DE SUGERENCIAS: sugerencias.dreamcast@hobbypress.es

¡VIVA LA PRIMAVERA!

Sega nos la va a llenar de juegazos

Dicen que la primavera la sangre altera, y cuando se trata de Dreamcast, el refrán es más cierto que nunca. Le acabamos de echar un vistazo a los lanzamientos que Sega nos tiene preparados para los próximos meses, y ha estado a punto de darnos una crisis cardiaca de la emoción viendo la cantidad de bombazos que va a recibir nuestra querida consola.

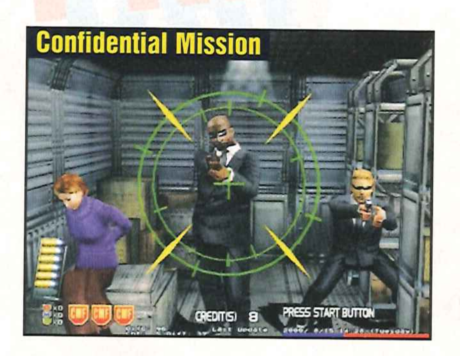
El espectacular despliegue comenzará a mediados de abril, cuando se pongan a la venta «Skies of Arcadia» y «Daytona USA 2001», dos títulos de los que tenéis cumplida información en la sección de Previews de este mismo número.



Sólo un mes después, en mayo, se espera que vengan dos conversiones de recreativa: «Confidential Mission», un nuevo arcade de disparos, y «Eighteen Wheeler», el juego de velocidad protagonizado por camiones.

Ya en junio, será el momento de jugar a la continuación de dos de los títulos más vertiginosos que se conocen: «Sonic Adventure 2» y «Crazy Taxi 2».

Y con un panorama así, ¿qué nos van a dejar para el verano? Pues tranquilos, porque la lista de Sega parece inagotable. En julio, por ejemplo, llegará «Outtrigger», y desde entonces a final de año van a salir juegazos como «Headhunter», «Black & White» o «Shenmue 2».



Confidential Mission



Outtrigger



18 Wheeler

Sonic Adventure 2

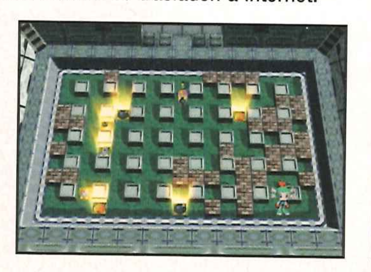
Primeras imágenes de BOMBERMAN ONLINE

Ésta sí que será la madre de todas las batallas

¡Horror! Después de pasarnos horas pegados a la tele con las partidas online de «ChuChu Rocket!», se anuncia otro título capaz de dejarnos noches enteras sin pegar ojo. Os hablamos de «Bomberman Online», y es que si los duelos multijugador del bombardero cabezón siempre han sido de lo más adictivo, no nos queremos ni imaginar lo que puede llegar a ocurrir cuando se trasladen a Internet.

Aunque hay poca información sobre el juego, sabemos que también tendrá un modo individual en el que podremos coger items para cambiarlos a través de la red.





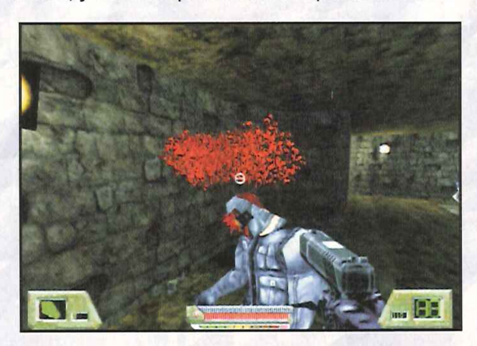
GP3

La serie «**GRAND PRIX**» es la más clásica para PC en lo que a simuladores de Fórmula 1 se refiere, por su calidad y su excelente realismo. Su creador, **GEOFF CRAMMOD**, es toda una personalidad en el género, y ha tenido el detalle de fijarse en nuestra consola para versionar la última entrega: «GP3». El juego está en la órbita de Infogrames, y aunque todavía no se ha fijado una fecha de lanzamiento, esperamos poder correr con sus veloces bólidos a lo largo del próximo verano más o menos.

ACCIÓN SIN TAPUJOS

Conoce la versión de «Soldier of Fortune»

La lista de juegos de disparos en primera persona que llegan a Dreamcast después de triunfar en PC es muy larga. Tenemos «Quake III», por supuesto, en este mismo número llevamos la novedad de «Kiss Psycho Circus», y estamos pendientes de que no tarden mucho en salir los esperadísimos «Unreal Tournament» y «Half Life».



A este grupo de elegidos se le va a unir también «Soldier of Fortune», un juego de Raven que se encuadra dentro del mismo género que los anteriores, pero que se distingue de ellos por ser un juego muy violento, de los que no se cortan un pelo.

Su protagonista es John Mullins, un mercenario "de alquiler" que debe proteger el mundo de una amenaza nuclear terrorista. Como aperitivo de lo que nos espera, os adelantamos las primeras pantallas que están circulando por Internet.





TRIUNFADOR RAYMAN

El héroe de Ubi Soft bate records

Hacerse un hueco en el mundo de las mascotas de videojuego no está al alcance de todos. Sólo los mejores brillan con luz propia junto a personajes como Sonic, Mario o Crash Bandicoot, y Rayman puede presumir de haberlo conseguido. Ubi Soft nos ha confirmado que se han vendido ya nada menos que nueve millones de juegos desde que Rayman debutó en 1995. Enhorabuena, ¡y a seguir así!

El dispositivo de televisión lleva la tecnología de Dreamcast en su interior

Pace muestra su Set-Top Box



Los nuevos tiempos que corren para Sega comienzan a dar resultados concretos. El mes pasado os hablamos del acuerdo entre Sega y Pace Micro Systems para incluir la tecnología de Dreamcast en sus "set-top boxes", y ahora tenemos ya la primera imagen de cómo va a ser el aparato de marras.

Como sabéis, el dispositivo permite acceder a servicios de TV interactiva (canales vía satélite, Internet, e-mail, etc.), y también tiene una opción para que los usuarios bajen los juegos de Dreamcast de Internet a su disco duro.

La Bella y LA BESTIA

Una modelo actúa en el anuncio japonés de Phantasy Star Online

El Sonic Team acaba de actualizar la web japonesa de Phantasy Star Online (www.sonicteam.com/pso) con el anuncio que se emite en la tele nipona. La verdad es que Yuji Naka y sus chicos no tienen un pelo de tontos, y han puesto como reclamo en el spot a una belleza de 18 añitos que se llama Mizukawa Asami. No es que el juego necesite de estos "trucos" para vender, pero siempre se agradece que nos lo venda una chica así de mona, ¿no?



"Mi madre no me deja salir de marcha, así que me tengo que quedar en esta habitación tan pizpireta que me ha puesto..."



"...lo que no sabe, la muy pardilla, es que con «Phantasy Star Online» puedo tener una aventura sin salir de casa..."



"...hola, me llamo Mizukawa Asami, tengo 18 primaveras y soy modelo. ¿Hay alguien que quiera jugar conmigo?..."



"...¡Sí yo! ¡y yo! ¡eh, yo chateé primero! Hola princesa, ¿qué hace una ranger como tú en un planeta como éste?..."



"...Ji ji ji ¡Esto es alucinante! Me acabo de ligar a tres tíos. ¡Y mi madre se cree que estoy haciendo punto de cruz!..."



"...Ahora comprendo por qué mi amiga Mali Puli me decía que me comprase este juego. ¡Estos de Sega son ideales!"

SEGA fue la estrella de AOU 2001

SUS RECREATIVAS ACAPARARON LA MÁXIMA ATENCIÓN EN LA FERIA JAPONESA

Por si no lo sabéis, la AOU es la mayor feria de recreativas de Japón, y su última edición se celebró el pasado mes de febrero. Este año, Sega fue la triunfadora con juegos como estos:

- **Virtua Fighter 4:** No había nada jugable, pero Yu Suzuki mostró unos vídeos con una calidad técnica impresionante. Los personajes estaban perfectamente animados, y sus caras tenían una expresividad máxima.
- **Virtua Striker 3:** La tercera parte del arcade de fútbol aprovecha la potencia de Naomi 2 para mover diez veces más cuadros de animación que su antecesor. La mejora de las cámaras aumentará la posesión del balón, y por primera vez habrá fueras de juego.
- **Wild Riders:** Mezcla la mecánica de «Crazy Taxi» con los gráficos de «Jet Set Radio». Nos hace cumplir varias misiones al volante de una moto, escapando también de la policía.
- **Club Kart:** Otro juego para Naomi 2, que nos propone las carreras de karts más realistas de la historia en circuitos de Italia o Inglaterra.
- **Dynamic Golf:** Otra de las atracciones de la feria fue este simulador de golf, realista cien por cien, que tiene el tirón para los nipones de incluir jugadores reales de su país.



La potencia de la placa Naomi 2 quedó demostrada con las espectaculares "running demos" de «Virtua Fighter 4».



Mirad cómo se lo pasaron los japoneses jugando a «Club Kart». El mueble, como veis, no puede ser más realista.



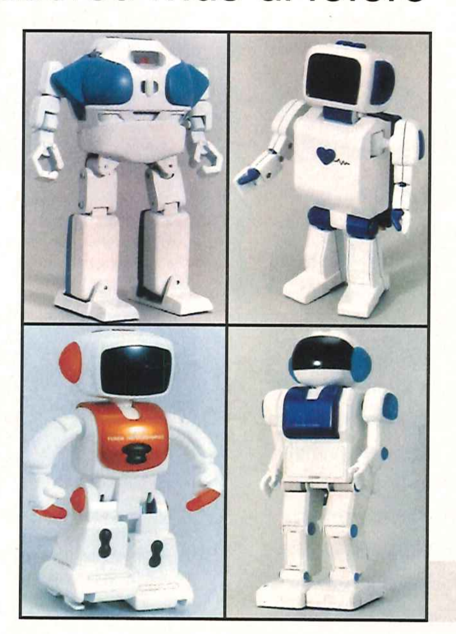
«Dynamic Golf» destacó por el extremado realismo de sus gráficos y por tener un control totalmente intuitivo.



Un detalle del volante de «Wild Riders». Este juego de motos reúne cualidades para ser una de las sorpresas del año.

Los nuevos robots de SEGA

Japón cada vez se acerca más al futuro



Sega Toys, la división de juguetes de nuestra compañía favorita, acaba de presentar en sociedad una nueva generación de robots que van a convertirse en la familia de Poochi, el perro mecánico del que os hablamos en su día (¡y del que se han vendido nada menos que doce millones de unidades!).

Entre las habilidades de estos "cacharros" está hablar, moverse o expresar sentimientos. Allí van a salir antes de verano, pero no creemos que lleguen a España.

"MAMÁ, QUIELO SEL ALTISTA"

Japón se divierte con el karaoke

El último invento que Sega va a poner a la venta en Japón tiene mucho que ver con una de las mayores aficiones de nuestros amigos nipones. Como sabéis, después de enchufarse una partida a su juego favorito, lo normal es que un japonés se vaya... a un karaoke.

Ahora, para que no tengan que moverse de casa, el 29 de marzo se lanzará un karaoke para Dreamcast al módico precio de 9.800 yenes, unas 10.000 ptas. El cantante de turno podrá bajarse de Internet, tras pagar la tasa correspondiente, su canción favorita.

Eso sí, Sega no se hace responsable de los chaparrones que empezarán a caer a partir de ahora.



Se prepara PHANTASY STAR ONLINE 2

La noticia parece casi confirmada



Cuando todavía saboreamos el éxito de «Phantasy Star Online», han comenzado a circular noticias sobre su posible continuación. Y decimos noticias, y no rumores, porque han partido de Charles Bellfield, vicepresidente de marketing de Sega América. Al ser preguntado en una entrevista por la secuela de «PSO», confirmó que ya estaba en fase de planificación, así que a lo mejor nuestras aventuras en Ragol no han hecho más que comenzar...



Nuevas noticias sobre Alone in the Dark

La aventura llegará a España en septiembre

La espera por el prometedor «Alone in the Dark IV» nos hace estar cada vez más impacientes. Las últimas noticias que nos han llegado de Infogrames es que el juego llegará finalmente en septiembre, unos cuantos meses después de lo que estaba previsto inicialmente, pero nosotros estamos dispuestos a perdonarles por este retraso si la aventura termina siendo tan espectacular como aparenta.

Como aperitivo, la compañía nos ha enviado un video con un anuncio promocional que está realizado a base de secuencias de animación, y nos dejó totalmente alucinados. Si no fuera porque nos pillan las vacaciones, desearíamos que el próximo verano pasase lo más rápidamente posible.



Final feliz para GRANDIA 2

Tras el susto inicial, al final Ubi Soft sí ha lanzado en España este fabuloso RPG

Hay ocasiones en las que tener que rectificar una noticia es toda una gozada, y eso es lo que nos ha pasado a nosotros con «Grandia 2». Si recordáis, en nuestro último número os decíamos que no iba a salir en España, porque así nos lo habían confirmado en Ubi Soft. Sin embargo, casi al mismo tiempo que la revista llegaba al quiosco, recibíamos nosotros la feliz noticia de que en Ubi se lo habían pensado mejor... ¡y el juego finalmente sí estaría disponible en nuestro país!

Además, casi no nos dio tiempo a acabar las botellas de champán que abrimos para celebrarlo, porque nos dijeron que el lanzamiento estaba previsto para finales de febrero. Total que nos pusimos manos al pad para preparar la novedad correspondiente, que encontraréis unas páginas más adelante.





snoopy

Tras éxitos como «Wacky Races» o «Looney Tunes Space Race», **INFOGRAMES** sigue apostando por trasladar al videojuego a los personajes de dibujos animados. Ahora, la compañía francesa ha firmado un acuerdo con United Media para llevar las tiras cómicas de **SNOOPY** a todas las consolas, entre las que se encuentra Dreamcast, así que confiamos en tener lo antes posible al genial perro y a sus compañeros de aventuras en nuestra máquina.



un millón para el que sobreviva

El parque de atracciones «Illbleed» por fin abre sus puertas en Japón

Crazy Games, anteriormente conocidos como Climax Graphics (los recordaréis por «Blue Stinger»), le han dado el OK definitivo a «illbleed», su nueva aventura de terror, que estará disponible en Japón durante el mes de marzo.

Como sabéis, el juego parte de un argumento cuando menos extravagante: el millonario Michael Reynolds ha creado un parque de atracciones terrorífico, y ofrece un millón de dólares a aquel que logre salir con vida después de superar las seis pruebas que aguardan en su interior.

Los primeros en intentarlo han sido tres miembros de un club de aficionados a las historias de miedo a los que no se les ha vuelto a ver más el pelo, y ahora le toca a su presidenta, Eriko Christy, apechugar con el "marrón" de ir en su busca. Dentro le esperan todo tipo de situaciones espeluznantes, pero también tremendamente originales, y nuestra protagonista tiene que anticiparse a los sustos que la esperan ayudada por un medidor que nos indica lo que oye, ve y huele, además de la actividad de un sexto sentido. ¡Tan solo conservando la sangre fría podrá ser la primera persona capaz de contar lo que ocurre ahí dentro!



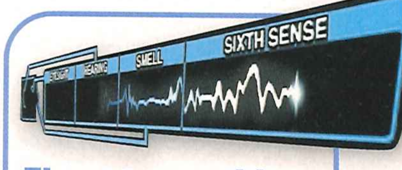


¿Locos o valientes?

1 ERIKO CHRISTY
2 RANDY FAIRBANKS
3 KEVIN CURSTMAN
4 MICHEL WATERS

Aquí tenéis a las cuatro únicas personas que se han atrevido a probar las "atracciones" de «illbleed». En realidad, Eriko Christy entrará en el parque en busca de sus amigos, que no consiguieron salir.

La originalidad es la principal aportación de un juego que quiere darle un nuevo impulso a las aventuras de terror.



El sexto sentido

El "Horror Monitor" de Eriko Christy es probablemente uno de los medidores más originales que se han visto en un juego. Tenemos que estar muy pendientes de él, porque cuando su ritmo normal se altera, significa que se avecina algún peligro.

El juego sigue una estética de pesadilla, y la cámara siempre nos muestra la acción con el enfoque más audaz.



El juego nos obliga a huir y prevenir los sustos. La barra de abajo indica la actividad cerebral y el ritmo del corazón.




SEGA
HASTA AHORA
LO PEOR
QUE TE PODÍA ATACAR
EN INTERNET
ERA UN VIRUS.
INCLUYE DEMO JUGABLE
SONIC ADVENTURE II DE REGALO.
JUEGO EXCLUSIVO DE DREAMCAST
Si estabas pensando en dar el salto al juego on-line, este es el mejor momento. Llega Phantasy Star online, la mayor aventura en la Red que jamás haya existido. La primera con traducción simultánea, para que puedas jugar en equipo y a la vez entenderte con dreamers de cualquier rincón del Planeta. Prepárate para enfrentarte a 1 Gds cargado de enigmas, batallas on-line en tiempo real, naves espaciales y criaturas siderales dotadas de una inteligencia letal. Empieza diseñando tu propio personaje: elige su anatomía y define su indumentaria. Ha llegado el momento de jugar on-line de verdad. A lo grande. Sin idiomas. Sin fronteras.
PHANTASY STAR™ ONLINE
Imprescindible unidad Virtua Memori.
SONIC TEAM
Dreamcast™
© SEGA CORPORATION, 2000' 'SEGA AND DREAMCAST ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SEGA CORPORATION'

¡Invasión extraterrestre!

«Alien Front Online», otro avance en las partidas en Internet

Desde que lanzó Dreamcast, Sega ha venido insistiendo en la importancia del juego online. Hasta ahora habíamos jugado "Dreamcast vs Dreamcast" con «Phantasy Star Online» o «Toy Racer», y pronto tendremos las partidas "Dreamcast vs PC" de «Quake III». Sin embargo, Sega todavía se guarda un as en la manga: los duelos "Dreamcast vs Arcade", que son la baza en Internet de «Alien Front Online».

Su argumento nos sitúa ante una invasión de extraterrestres, y nos obliga a elegir un bando: humano o alienígena. Nosotros formamos parte de un equipo de cuatro componentes, que se enfrenta a otro similar sobre escenarios 3D (ciudades como Washington o Tokio) a bordo de vehículos de combate. Algo así como un modo deathmatch de los clásicos, pero en grupo.

El juego ya está disponible en salones arcade japoneses y norteamericanos, y ahora se prepara la versión doméstica. Lo malo es que parece bastante improbable que salga aquí, pero si hay nuevas noticias, vosotros seréis los primeros en saberlo.



Y tú chaval, ¿de qué lado estás?



Si escogemos el ejército humano, nuestra misión es defender la tierra al volante de uno de estos tanques. Nuestras armas son cohetes, misiles guiados, granadas, etc.



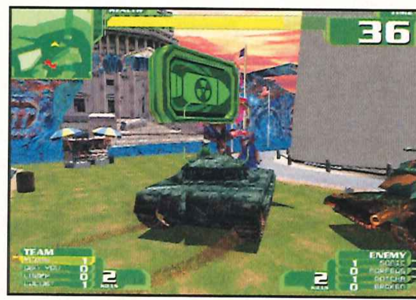
En el bando alienígena hay diferentes naves para elegir, y su dominio de la energía les permite tener un arsenal más moderno.



En «Alien Front Online» se enfrentan dos equipos de cuatro jugadores sobre extensos escenarios 3D.







La acción está situada en ciudades reales como Tokio o Washington, y como los escenarios son amplísimos, tenemos que guiarnos por el mapa que sale arriba.



En la parte inferior de la pantalla aparecen los datos sobre los dos equipos que se enfrentan en la partida. En este caso, cada bando ha eliminado a 14 rivales.

Puesto de mando

El mueble de la recreativa viene equipado con un volante y dos pedales para que controlemos nuestro vehículo como si se tratara de un juego de carreras. Lo que le distingue son los botones para disparar todo nuestro arsenal contra los enemigos, además de un detalle genial: tiene un micrófono pensado para que los jugadores hablen entre sí durante la partida. Es posible ayudar a los de nuestro equipo... ¡o vacilarle a los componentes del equipo contrario! ¡Qué buena idea!







ienvenido a mundofree.com, el proveedor de acceso y servicios para los que quieren experimentar Internet e verdad. Y además, no te costará nada. Es más, recibirás mucho. Porque, por cada hora de navegación, anarás 25 pesetas para tus llamadas desde cualquier teléfono, móvil incluido. Date de alta, entra en uestra comunidad y comparte tus conocimientos en Internet utilizando herramientas y servicios exclusivos e última generación. Descubre con mundofree.com la versión 2.0 de Internet.

mundofree.com

Internet v2.0

mundofree.com es el proveedor de servicios avanzados de elmundo.es

¡PÍSALE AMIGO!

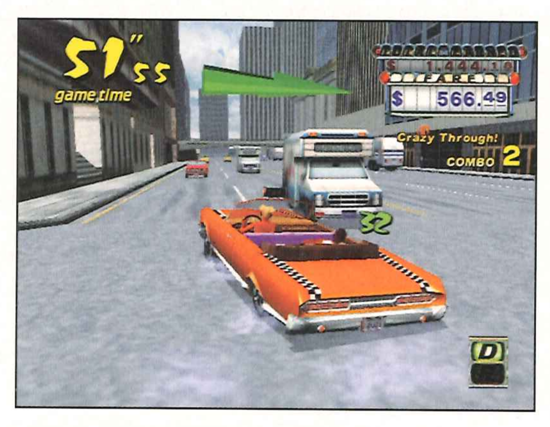
La segunda parte de «Crazy Taxi» promete ser todavía más divertida que el original

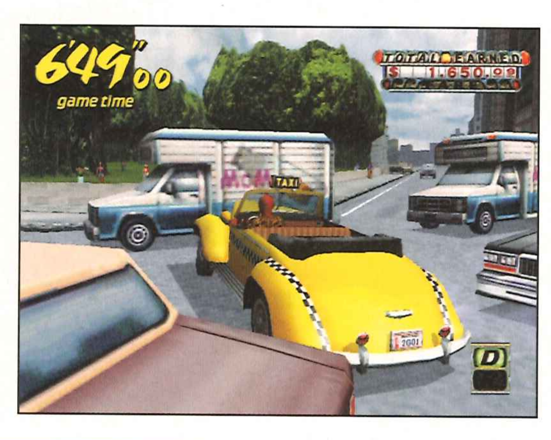
Con tantos buenos juegos llegando en cascada, destacar uno es casi tan difícil como adivinar la edad de Marujita Díaz. Pero sin duda, uno de los más esperados es «Crazy Taxi 2».

Aunque el desarrollo está todavía al 60%, Hitmaker ha filtrado ya los primeros datos y, lo que es mejor, algunas imágenes en plena acción.

La primera novedad es que el juego se trasladará de las soleadas calles californianas a la costa este estadounidense, así que nos tocará conducir en una ciudad muy similar a Nueva York, llena de rascacielos ¡y con mucho más tráfico que antes!

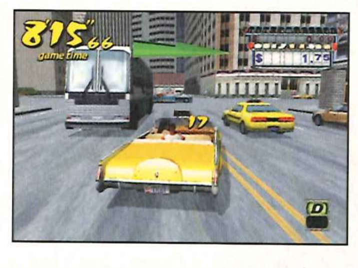
Conoceremos también a cuatro nuevos conductores, cada uno con un coche distinto y características propias de aceleración, velocidad punta, etc. Otra novedad es que podremos coger a grupos de varios clientes, pero claro, algo habrá que inventar para dejarlos satisfechos. ¡Y menudo invento! Los coches podrán hacer espectaculares saltos para sortear los obstáculos, así que ponedle a la imagen de vuestro taxi volando por los aires una música de lo más cañera, y os haréis una idea de cómo va a ser «Crazy Taxi 2».







Estos taxistas locos no se detienen ante nada. Ha cogido a un grupo de animadoras, ¡y parece que se lo están pasando pipa!





Una de las novedades del juego es que ahora los coches podrán saltar. Sí, habéis leído bien, hemos escrito saltar. ¿Se os ocurre una forma mejor de libraros de un atasco en hora punta?

EL NUEVO EQUIPO DE CONDUCTORES LOCOS



CINAMON: Ya nos gustaría coger un taxi algún día y descubrir a un bombón como éste de conductor. Ahora, no es por ponernos en plan machista, pero seguro que con Cinamon sí se cumple el famoso dicho de "mujer al volante, peligro constante".



HOT DOG: Es como si el maestro de "Karate Kid" se hubiera comprado un disfraz de hawaiano en las rebajas de Sepu. Viendo la pinta del chófer y la tartana que conduce, todo podrá ocurrir.



ICE MAN: ¿Un tipo que se hace llamar hombre de hielo? ¿y con esta pinta de macarra? No nos queremos ni imaginar lo que puede ocurrir en un viaje con él. Hay ocasiones en las que las virtudes de dar un buen paseito se hacen más claras que nunca.



SLASH: Guaperas, mujeriego, moderno, cachitas... vamos, que no hay una nena en toda la ciudad que se le resista. Al menos, hasta que las invita a dar una vuelta en su taxi. Entonces ya se lo piensan mejor.




CONCURSO LODOSS
record of lodoss war
Mucha gente habla de Record of Lodoss War, pero sólo la Revista Oficial Dreamcast te permite sumergirte en la aventura de la forma más intensa: ¡Leyendo el manga original antes de ponerte a jugar!
Sorteamos 10 lotes formados por: 10 juegos y 10 colecciones de 9 comics
RECORD OF Lodoss waR
La leyenda del caballero heroico
RYO MIZUNO
MASATO NATSUMOTO
MANGA
NORMA Editorial
Dreamcast
LODOSS
record of lodoss war
Dreamcast
NORMA Editorial
www.norma-ed.es
SWING! ENTERTAINMENT Media AG
Virgin INTERACTIVE
BASES DEL CONCURSO
1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Oficial Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO LODOSS WAR"
2/ Entre todas las cartas se seleccionarán DIEZ, que ganarán un lote compuesto por: 1 JUEGO LODOSS WAR para DC y UNA COLECCIÓN DE 9 COMICS. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Marzo hasta el 26 de Abril de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Abril de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Junio de 2001 de la revista Oficial Dreamcast.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso VIRGIN y HOBBY PRESS.
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
CP:

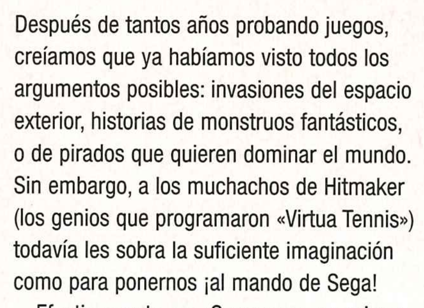


EN SEGA mandas tú

Así es «Segagaga», el juego que te hace dirigir la compañía



Parece que la cosa marcha bien para Sega. En este gráfico vemos que ya tiene el 68% del mercado. ¡Hay que seguir luchando hasta conseguir coparlo todo!

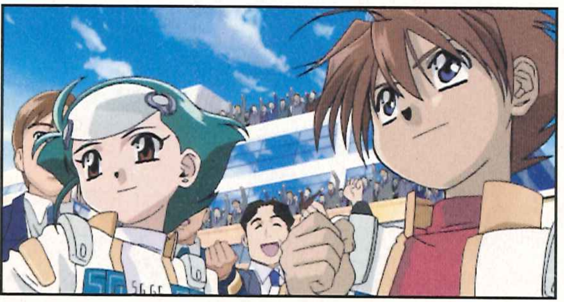


Después de tantos años probando juegos, creíamos que ya habíamos visto todos los argumentos posibles: invasiones del espacio exterior, historias de monstruos fantásticos, o de pirados que quieren dominar el mundo. Sin embargo, a los muchachos de Hitmaker (los genios que programaron «Virtua Tennis») todavía les sobra la suficiente imaginación como para ponernos ¡al mando de Sega!

Efectivamente, en «Segagaga» asumimos el papel de dos empleados de la compañía (Taro Sega y Yayoi Haneda), que tienen la complicada tarea de hacerse con el 100% del mercado de videojuegos en solo tres años. Y como en todo juego tiene que haber un malo, en este caso se trata de Dogma, una compañía rival que con sus artimañas pretende convertirnos en una "third-party".

Con un diseño de los personajes muy manga (¿dónde habrá visto esta gente unos ojos tan grandes?), el desarrollo del juego se divide en dos partes: la primera es en plan RPG, y en ella tenemos que luchar contra programadores que han sido convertidos en monstruos por Dogma. La segunda es más de simulación, porque tenemos que poner a los creadores a los que hayamos vencido antes a programar juegos de éxito. ¿Habéis visto qué planteamiento tan original?









Uno de los combates contra un programador. ¿Os imagináis que Miyamoto esté dentro de ese coche?



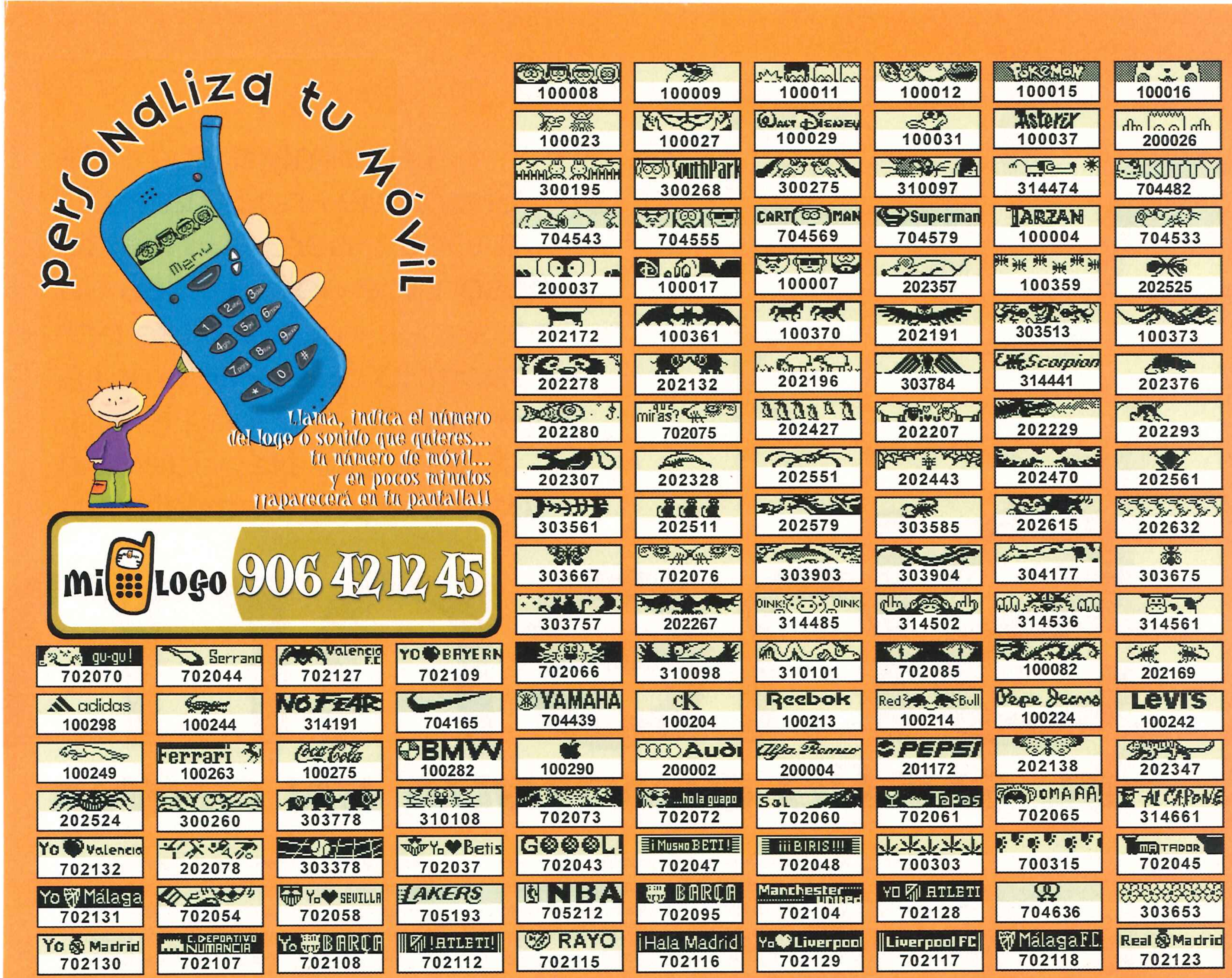
LA CIUDAD HABLA

Una manera fácil de saber si estamos teniendo éxito en nuestra partida a «Segagaga» es visitar el barrio de la electrónica de Tokio: Akihabara. En la vida real, sus edificios están cubiertos de carteles luminosos, pero en el juego lo que nos encontramos son anuncios de la compañía que vaya mejor. ¡Hay que expulsar a Dogma de ahí!



COMO EN UN MANGA

El estilo gráfico de «Segagaga» está en la línea de los mejores manga japoneses. Tanto los dos personajes protagonistas como el resto de los que salen en el juego, así como las escenas de animación (aquí veis la fábrica de Dreamcast) parecen sacados de un anime.



tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take tha	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears fot fears	407470
Can't help falling in love · UB40	407485
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Rddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Crazy · Jennifer López	407612
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407479
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407320
Mambo nunber 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407640
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337
Lets get loud · Jennifer López	407341
Waiting for tonight · Jennifer López	407342
God of thunder · Kiss	407356
Can't take my eyes of you · Lauryn Hill	407358
American woman · Lenny Kravitz	407359
Fly away · Lenny Kravitz	407360
Thank god ifound you · Mariah Carey	407376
Heartbreaker · Mariah Carey	407375
Suburbia · Pet Shop Boys	407405
Other side · Red Hot Chili Peppers	407414
Under the bridge · Red Hot Chili Peppers	407416
Private emotion · Ricky Martin	407420
Oye cómo va · Santana	407428
Smooth · Santana	407427
Every little thing she does · Sting	407458

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia **ICONOS** 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8210, 8850, 9110 **TONOS** 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110

La primera parte de «Shenmue» nos maravilló a todos, pero su incierto desenlace dejó a miles de personas impacientes por saber lo que le ocurrirá a Ryo Hazuki en Hong Kong. Ahora, por fin podemos daros el primer adelanto.

Shenm

EL SUEÑO CONTINÚA EN CHINA

El primer «Shenmue» cumplió con creces casi todas las expectativas que había generado. Todo el mundo coincide en que la aventura de Yu Suzuki subió a cotas de realismo que nadie había alcanzado antes, aunque también hubo quienes le achacaron diferentes defectos (monotonía del desarrollo, escasez de momentos de acción, etc.) que afectaron al resultado final. Pero como Suzuki-san es un tipo listo, ha captado el mensaje de los críticos, y quiere conseguir que la continuación deje contento a todo el mundo.

Curiosamente, entre todos los datos sobre la segunda parte que han salido hasta el momento de AM2, lo que más escasea es información sobre su guión. Sabemos, claro, que Ryo Hazuki viajará a Hong Kong siguiendo los consejos que le dio el maestro Chen al final de la primera parte. Una vez allí, por lo visto tendrá que encontrar a un anciano llamado Toh Lisho, pero buscar a alguien en un país como China sin tener apenas pistas no suena fácil... También se sabe que, en un momento dado, Ryo perderá el Phoenix Mirror que encontró en la primera aventura, y que conocerá finalmente a Shen Hua, esa misteriosa chica que siempre aparecía en sus (¿mejores?) sueños.

Lo que sí está confirmado es que Suzuki ha variado su idea inicial, que era narrar también el viaje de Ryo, con lo que la acción comenzará directamente en Hong Kong, reservando para las secuencias de la intro los acontecimientos que sucedan en el barco. En todo caso, si el primer «Shenmue» abarcaba sólo el primer capítulo de la historia, los cuatro discos de esta segunda parte contendrán los siguientes cinco capítulos de la saga (Suzuki dijo en su día que «Shenmue» tendría dieciséis capítulos en total), con lo que es muy probable que este argumento tenga más variedad que el de su predecesor.





UNA ENORME EXTENSIÓN POR INVESTIGAR

Para empezar, Hong Kong no será el destino final de Ryo, sino la primera parada de un viaje que le llevará a visitar cuatro lugares distintos: Aberdeen, el puerto costero en el que desembarcará; Kowloon, una ciudad de aspecto sórdido; Wan Chai, una antigua población china; y Guilin, un tranquilo y apacible pueblecito del interior.

Además, en un sitio con tanta gente como es China, lo normal es que Ryo haga nuevos amigos. Ya se conocen varios de los personajes que veremos en «Shenmue II», y lo que más llama la atención es la amplitud del reparto femenino (este tío no es nada tonto). Que se sepa, AM2 ya ha presentado en sociedad a cuatro chicas: Shen Hua y Ko Shu-Ei, que ya salían en el primer juego (la primera es la chica de los sueños de Ryo, y a la segunda la ▶▶


ue2
潘
電

Yu Suzuki ha tomado nota de las críticas que recibió la primera parte para que «Shenmue II» sea todavía mejor.

▶▶ vimos en el Dream Passport bajo el nombre de Xiu Ying), Kaoru y Joy. Junto a ellas, Ryo también conocerá a Hwang, un chavalín, y a Ren Wooin, el líder de una banda callejera que actuará en Aberdeen.

Pero, como era de esperar, las novedades no se van a limitar al lado argumental, porque Suzuki y su equipo también piensan introducir mejoras técnicas y jugables para que «Shenmue II» supere todo lo visto hasta ahora.

Sus programadores aseguran que están potenciando el motor gráfico del juego, y que las renderizaciones de los escenarios incluirán todavía más detalles que en el original. Las mejoras se extenderán también al número de polígonos empleado en el diseño de los personajes, las fuentes de luz y los reflejos. Además, para conseguir que el cielo que cubra los escenarios tenga un aspecto más real, en AM2 han creado una gran cúpula que nos mostrará efectos climáticos como el paso de las nubes. Como último ejemplo del mayor poderío del "engine", Suzuki asegura que será capaz de manejar una cifra de hasta cincuenta personajes a la vez en la pantalla.

MÁS ACCIÓN, MENOS TIEMPO LIBRE

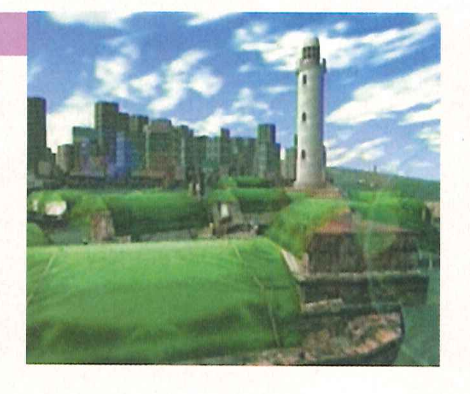
A nivel jugable, lo más importante es que «Shenmue II» tendrá más acción, con más secuencias de QTE y Free Battle que la primera parte. Además, uno de los aspectos que se piensan corregir son los tiempos de espera. Una de las principales quejas de los jugadores fue el tener que dejar pasar horas hasta un acontecimiento (una cita, por ejemplo), así que para remediarlo ahora existirá un "Waiting System" que, en un caso así, nos dejará elegir si queremos que transcurra el tiempo, o preferimos la opción "Don´t wait" para saltar al momento esperado. ▶▶

Ciudades

RECORRIDO POR UN PAÍS MILENARIO

Aberdeen: el inicio

Esta ciudad costera de Hong Kong será el lugar en el que desembarque Ryo tras su viaje desde Yokosuka, en la primera parte de la aventura. En este lugar hay mucha gente que vive sobre barcas flotantes, y lo más seguro es que tengamos que visitar alguna de ellas en busca de pistas. Otra característica de Aberdeen es que hace algunos años fue una ciudad muy conocida como destino turístico, pero sus días de esplendor han quedado atrás, y ahora reinará en ella una atmósfera decadente.



Kowloon: calles peligrosas

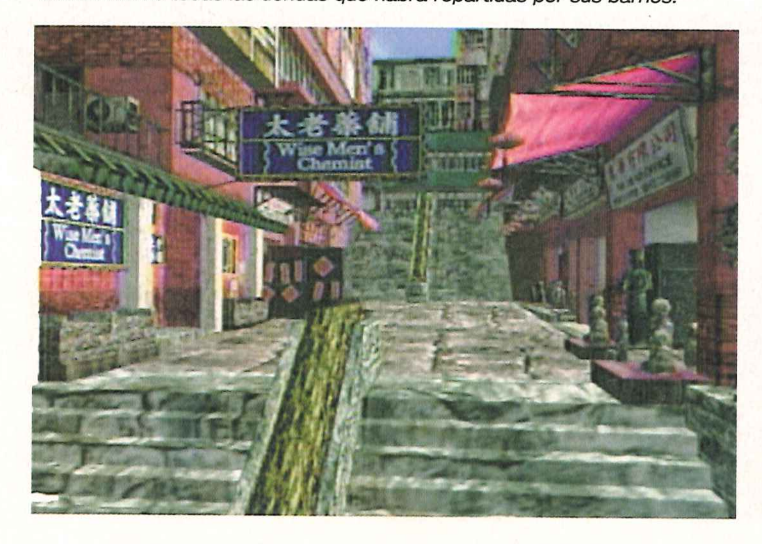
Las grandes torres de viviendas definirán el perfil de esta gran ciudad. El flujo de refugiados que entran en ella es constante, y eso la convierte en un sitio muy peligroso para cualquiera que no este habituado a estos ambientes. Ryo deberá tener mucho cuidado cuando se adentre en sus calles.



Wan Chai: una ciudad tradicional

En esta ciudad se respirará un ambiente antiguo y lleno de tradición. Se dice que en Wan Chai existió hace algún tiempo una colonia de habitantes japoneses, y quizá por eso será el escenario que más nos recuerde a los que recorrimos en el primer capítulo de «Shenmue». No se saben muchos detalles, pero cuentan que Ryo tendrá que buscar ayuda para resolver el misterio entre todas las tiendas que habrá repartidas por sus barrios.

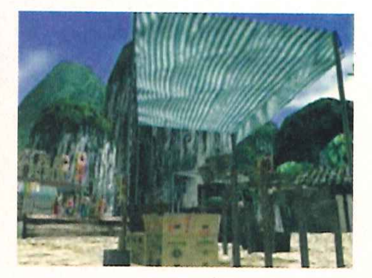
シェンム



Guilin: alejado del mundanal ruido

Éste será el escenario que más se aleje del estilo de los que se han visto hasta ahora, incluidos los otros tres que aparecerán en «Shenmue II». Se trata de un pequeño pueblo que estará situado en una isla, alejado del bullicio de las grandes ciudades que habíamos conocido hasta el momento. Guilin será un lugar muy pacífico, en el que habrá un ambiente rural, y por lo visto Ryo encontrará aquí a Shen Hua, la chica de sus sueños. En el trailer promocional del juego aparecía persiguiéndola por un bosque.





▶▶ Otras novedades serán la posibilidad de elegir entre cuatro acciones distintas en las conversaciones, la mayor importancia del dinero, y la necesidad de comprar mapas de cada área en la que entremos, que aparecerán después en la parte inferior izquierda de la pantalla. Hay otro detalle todavía sin confirmar, y es que en el trailer de «Shenmue II» que se ha visto, aparecía Ryo llevando una mochila al hombro, con lo que es de suponer que la utilizará para transportar los objetos que vaya cogiendo.

Para finalizar este sabroso adelanto, nuestra mirada se dirige al calendario, porque «Shenmue II» debe estar listo a finales del verano en Japón y en noviembre en Estados Unidos. A España se prevé que llegue a finales de este año o comienzos del siguiente, y Sega nos ha dicho que es pronto para saber si estará traducido. ¡Esperemos que esta vez haya más suerte que con la primera entrega! ■

Personajes

¿SABRÁN ELLOS DÓNDE SE OCULTA LAN DI?

Kaoru: la dulzura

Una chica de quince años vivaracha, alegre, y siempre dispuesta a ayudar a los demás cuando lo necesitan. Normalmente, cuando Ryo tenga que hablar con ella, podrá encontrarla en las cercanías de un templo Taoista.



Hwang: el liante

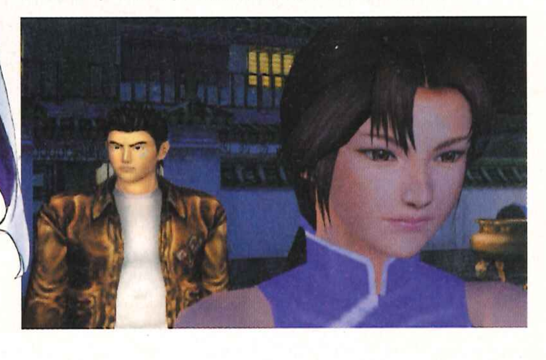
Este chaval estará lleno de energía, aunque a veces su excesiva curiosidad le llevará a meterse en líos. Quizá tenga un poder que pueda ayudar a Ryo.





Ko Shu-Ei: almas gemelas

Su vida tiene cierto paralelismo a la de Ryo, porque su padre también fue asesinado, y ahora su hermano va en busca de venganza. Es una experta conocedora de la cultura china, y Ryo verá en ella la persona que le puede ayudar a saber más sobre el Phoenix Mirror. Será un personaje fundamental en la aventura.



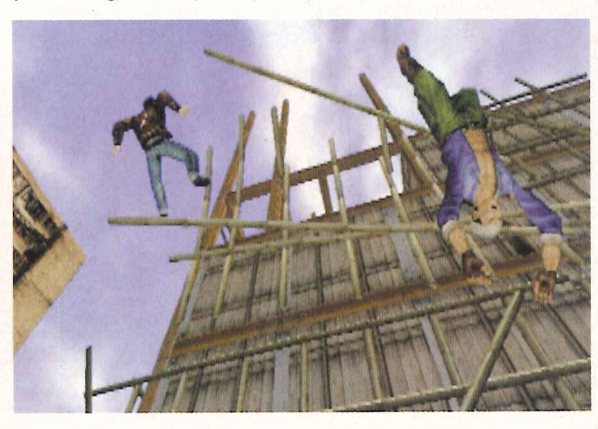
Joy: todo un carácter

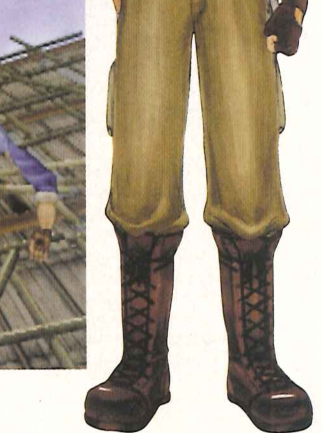
Esta "motera" será una chica ruda, sin pelos en la lengua, a la que le gusta decir siempre lo que piensa, aunque su sinceridad pueda hacer daño. Sin embargo, la nobleza de su corazón y su valentía seguro que la convierten en un personaje digno de confianza. Ryo sabrá reconocer su valía.



Ren Wooin: ¿rival o amigo?

Es el líder de una de las bandas callejeras de Aberdeen. Tiene la clase de experiencia que sólo se aprende en las calles, y por eso sabe cómo salir adelante en los ambientes más peligrosos. En un primer momento, Ren aparecerá como un rival para Ryo, pero puede que acabe cooperando con él según la situación en que se encuentre. A juzgar por la imagen de aquí abajo, seguro que lo necesitan.





Shen Hua: la chica de los sueños

Quizá sea uno de los personajes que más se conocen de «Shenmue», pero también es el que más misterio reúne a su alrededor. Es una chica de expresión angelical, criada en el interior del continente y educada en la sabiduría oriental. La descubrimos en el primer episodio, si bien nunca conseguimos saber quién era, ni el motivo que la llevaba a aparecer en lo sueños de Ryo. Ahora, parece que por fin veremos un encuentro entre los dos.



▶ *Compañía:* **Sega** (www.dreamcast-europe.com) ▶ *Fecha:* **Abril** ▶ *Género:* **Juego de rol**

SkiesOfArcadia

¡Al abordaje, mis corsarios! ¡Ha llegado la hora de darle su merecido a los malandrines que pensaban que Dreamcast nunca iba a tener un juego de rol como es debido!



Hasta hace poco, teníamos la sensación de que nuestra consola estaba un pelín coja al no ofrecernos un juego de rol que se pudiera codear con los grandes del género para otras plataformas. Siendo sinceros, ni «Time Stalkers», ni «Evolution», ni «Record of Lodoss War» nos ofrecen una historia muy envolvente, y «Silver», aunque tiene un guión bien estructurado y cuenta con elementos "roleros", es más una aventura al uso que un RPG.

Ahora ha llegado «Phantasy Star Online», dándole un giro de tuerca al género con las grandes posibilidades que ofrecen las partidas en Internet, y por otra parte, Ubi Soft ha tenido el gran detallazo de traer finalmente el soberbio «Grandia 2». Ya veis que la cosa empieza a estar calentita...

...Y EN APENAS UN MES SE VA A PONER AL ROJO VIVO, pues será cuando tengamos en nuestras casas «Skies of Arcadia», la gran apuesta de Sega por el rol de corte clásico.

El juego salió en Japón ya hace unos meses bajo el título de «Eternal Arcadia», y en los Estados Unidos ha cosechado también un enorme éxito de crítica (la prensa especializada le ha dado unas notas altísimas).

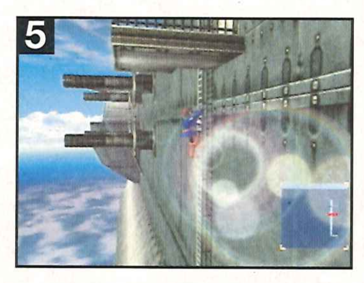
Y es que «Skies of Arcadia» nos va a ofrecer un derroche de calidad y brillantez, tanto en su argumento, como en los demás elementos que hacen que sumergirse en un buen RPG sea una experiencia inolvidable.

Si lo pensamos bien, es lógico que pocos juegos de rol se ganen la etiqueta de clásicos, pues se trata de un género que engloba muchos elementos que no sólo deben brillar por separado, sino que además se deben conjugar para lograr que el conjunto destaque sobre el resto. ▶▶









LAS CLAVES

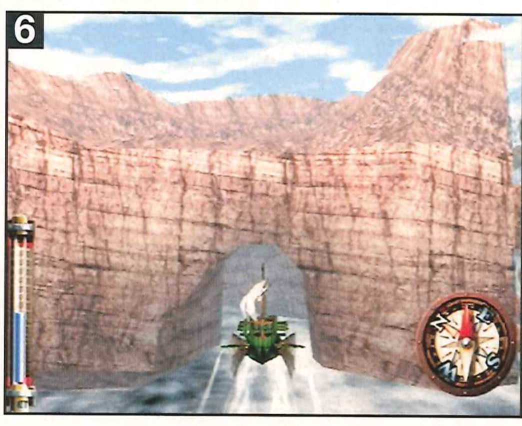
UN GRAN RPG DE CORTE CLÁSICO. «Skies of Arcadia» va a contar con todos los elementos del género: un fantástico mundo por explorar, una historia de lo más envolvente y unos personajes a los que acabaremos adorando.

¡QUÉ CALIDAD TÉCNICA! ¡Y QUÉ BONITO! Este juego va a representar la gran apuesta de Sega por el género. Y esto se palpará tanto en la calidad técnica que rebosará, como en la belleza de su entorno gráfico y su música.

TODOS SUS TEXTOS, EN CASTELLANO. Esta vez nadie va a tener problema para entender el argumento (siempre que sepa leer, claro), pues Sega España va a traducido todo, todo, todo.



❶ Los cielos de Arcadia van a ser como un océano surcado por barcos como este destructor y el galeón que vuela a su lado.
❷ Una pantalla con los primeros planos de Vyse y Aika, nuestros protagonistas. ¡Y que se vean bien los subtítulos en castellano!
❸ No es el heredero de la casa Ashford («RE Code: Veronica»), pero estará igual de loco, y será más malo que pegar a una madre. Es Alfonsito, el hijo del Emperador.





❹ La simpatiquísima Aika será la pareja ideal para el valiente Vyse. Siempre pondrá el toque justo de optimismo ¡y de locura!
❺ El peligro siempre rondará alrededor de nuestro personaje. ¡Mirad esta escena!
❻ Éste será uno de los muchos barcos que podremos manejar a lo largo de toda la aventura. ¿Os habéis sacado ya el carnet?
❼ Este tipejo tiene un aspecto extraño. ¿Esconderá algo? Pronto lo sabremos...







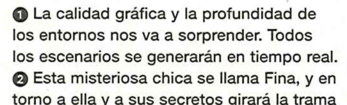
▶▶ Para empezar, todo gran juego de rol tiene que rebosar imaginación. «Skies of Arcadia» se desarrollará en un mundo absolutamente fantástico, Arcadia, en el que aldeas y ciudades estarán sobre "islas flotantes" en el cielo, que será como un océano lleno de sorpresas, peligros, y zonas por descubrir. Allí, los exploradores más osados viajarán a bordo de galeones y veleros voladores de todo tipo.

UN BUEN RPG, ADEMÁS, DEBE TENER UN ARGUMENTO sólido y atractivo, que se vaya desvelando en pequeñas gotas, poco a poco, de forma que nos vaya involucrando más con cada paso que demos. Así, los personajes de «Skies of Arcadia» estarán tiranizados por la familia imperial y su todopoderosa armada.

Sólo se atreverán a plantarle cara nuestros protagonistas, unos pobres diablos que se dedican a la "piratería buena", al estilo de Robin Hood, con la valentía y la amistad como armas, además de las ventajas que siempre conlleva jugar el papel de buenos en cualquier historia, por supuesto.

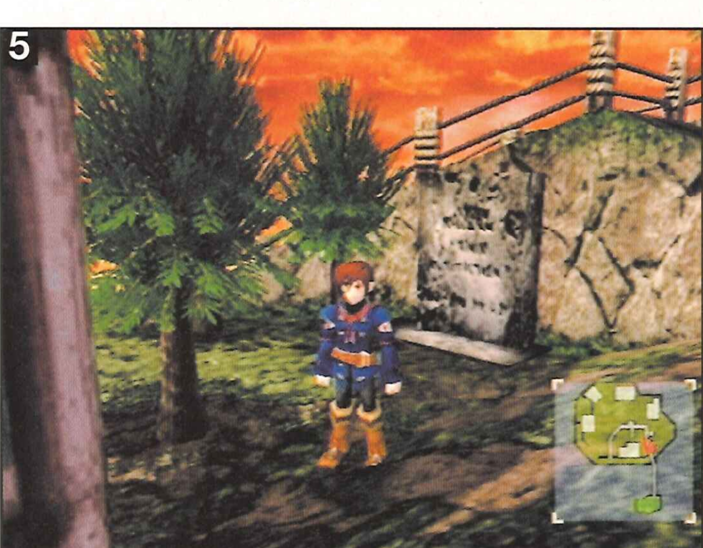
Nos vamos a encontrar con un guión realmente interesante, en el que todos los acontecimientos se van a desarrollar siguiendo un ritmo perfectamente cuidado, a menudo intenso, y más pausado otras veces. Así, casi sin enterarnos nos iremos metiendo en una historia que no nos va a dejar indiferentes.

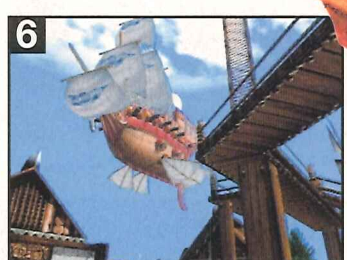
Los dos protagonistas principales serán el joven Vyse y su gran amiga Aika, unos piratas aéreos que forman un buen equipo, aunque algo reducido al principio. Sin embargo, más tarde se les unirán muchos otros personajes a los que irán conociendo a lo largo de su larga epopeya en el mundo ▶▶



❶ La calidad gráfica y la profundidad de los entornos nos va a sorprender. Todos los escenarios se generarán en tiempo real.
❷ Esta misteriosa chica se llama Fina, y en torno a ella y a sus secretos girará la trama del juego. ¿Quién es? ¿De dónde viene?
❸ ¡Toma castaña! Esto es un sablazo, y no los que le doy a mi padre cuando salgo.
❹ Como veis, olos vehículos de Arcadia no tendrán problemas de estacionamiento.







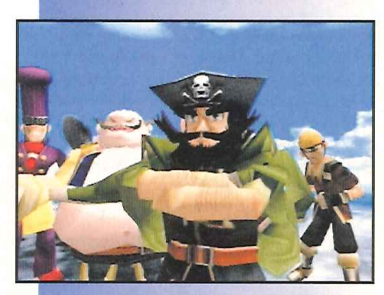


❺ Está atardeciendo, y Aika nos espera en el mirador de la aldea para ver el ocaso.
❻ Si las imágenes son ya espectaculares, esperad a poder disfrutarlas en movimiento.

❼ El trío protagonista, que parece estar a punto de ponerse a cantar el "La la la..."
❽ Es el momento de tomar el timón y poner el barco en movimiento. ¡Levad anclas!

¡QUÉ LUJO DE JUEGO!

Una de las cosas que más ritmo le va a imprimir a «Skies of Arcadia» será el gran número de secuencias que se van a intercalar durante el transcurso de la acción. Aparte de suponer un alarde de calidad, porque estarán creadas con el mismo motor gráfico del juego normal, contribuirán a hacer que nos sintamos como protagonistas de una película... de piratas, por supuesto.













▶▶ de Arcadia, lo que nos da otro ingrediente imprescindible: unos personajes bien definidos y ricos en experiencias, vividas o por vivir.

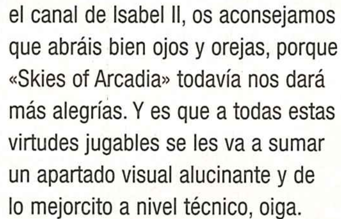
Y JUNTO A ELLAS LLEGARÁN TAMBIÉN COMBATES con el típico sistema de turnos del género, ágiles, llenos de efectos de todo tipo y con un empleo abundante de magias.

Estas peleas cara a cara estarán llenas de movimiento, tanto de la cámara como de los personajes en plena lucha, pero es que también nos enfrascaremos en emocionantes y espectaculares batallas de barcos, en las que tendremos que hacer uso de la estrategia para vencer.

Los menús, como pasa siempre con este tipo de juegos, puede que nos parezcan un poco confusos al principio, pero en cuanto llevemos un rato jugando, veremos que son bastante sencillos y accesibles.

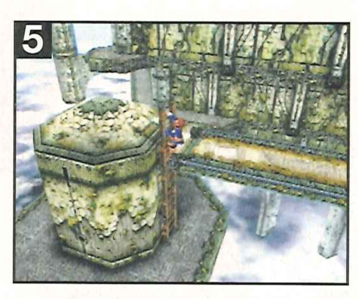
Si todo esto ha provocado que ya tengamos la boca con más agua que el canal de Isabel II, os aconsejamos que abráis bien ojos y orejas, porque «Skies of Arcadia» todavía nos dará más alegrías. Y es que a todas estas virtudes jugables se les va a sumar un apartado visual alucinante y de lo mejorcito a nivel técnico, oiga.

Con una estética en la línea de las series de animación japonesas, el juego tendrá unos protagonistas con ojos como platos, que se moverán en un entorno gráfico sorprendente. Como podéis ver en las pantallas ▶▶



❶ El juego va a estar repleto de todo tipo de escenas. A veces parecerá una película.
❷ Como veis, todos los escenarios estarán repletos de detalles y estupendas texturas.
❸ Fina ha sido secuestrada. Nosotros nos encargaremos de salvarla, ¡y no será fácil!





❹ Los creadores del juego han puesto un esmero rotundo a la hora de desarrollar las diferentes naves que nos encontraremos.
❺ La investigación será una de las tareas a las que tendremos que dedicar más horas.
❻ Drachma es un viejo lobo de mar (mejor dicho, de aire) que se unirá a nuestro grupo.
❼ La Isla del Tiempo, con un gran templo que seguro que esconde grandes secretos.
❽ Como en todo juego de rol que se precie, encontraremos tiendas donde comprar casi de todo, posadas donde descansar, etc.









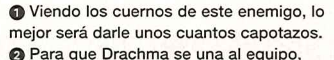




▶▶ que os enseñamos, todos los mundos van a ser tridimensionales y tendremos libertad absoluta para deambular por ellos, pudiendo mover casi siempre el ángulo de la cámara para conseguir la mejor perspectiva. ¡Menuda gozada para nuestra vista!

LA BANDA SONORA NO VA A DESMERECER a este nivel gráfico en absoluto. A las acertadísimas melodías y marchas militares, se les va a unir multitud de buenos efectos de sonido. Habrá también un montón de diálogos, pero por lo general no serán hablados (sólo se escucharán algunos "palabros" en inglés), sino que los seguiremos leyendo unos subtítulos que... ¡sí estarán en castellano! Un trabajo de localización del juego que todos debemos agradecer a Sega España, porque en un RPG de este tipo es fundamental que entendamos lo que dicen los personajes para poder seguir el argumento sin perdernos.

Con todo lo que hemos contado, y lo que nos dejamos en el tintero para la novedad del mes que viene, «Skies of Arcadia» promete ser un juego capaz de mirarle a los ojos a «Final Fantasy», «Zelda» o cualquiera que se le ponga por delante. Eso sí, os avisamos de que va a hacer que durante muchos días nos pasemos nuestro tiempo libre frente a la tele, con el mando en las manos ¡y el gorro de bucanero en la cabeza! ■



❶ Viendo los cuernos de este enemigo, lo mejor será darle unos cuantos capotazos.
❷ Para que Drachma se una al equipo, Vyse deberá demostrar sus dotes al timón.
❸ Los menús serán vistosos, sencillos, muy cómodos de manejar y bastante completos.
❹ Al entrar en las casas, sus paredes nos mostrarán un buen efecto de transparencia.









❺ El malvado Alfonso ha escapado por esta vez. ¡Nos volveremos a ver las caras!
❻ Acabamos de llegar a una nueva ciudad. Es el momento de explorarla a fondo.
❼ ¡Tierra a la vista! ¡Arriad las velas y tensad el foque, que ya llegamos a casa!
❽ ¿Pero qué tendrá esta Aika que siempre está feliz y con ganas de juerga? ¡Con la de trabajo que aún nos queda por hacer!

SEÑOR, ES HORA DE ATACAR

Un importante ingrediente en un juego de rol son sus combates. «Skies of Arcadia» nos va a regalar muchísimos, que se desarrollarán por turnos, y en los que usaremos un sencillo sistema de menús para decidir el ataque, técnica o magia que queremos que aplique cada personaje de nuestro equipo. Estarán llenos de movimiento, tanto por los múltiples enfoques de la cámara, como por la actividad de los personajes y de sus enemigos. En estas batallas habrá ritmo y diversión a puñados.





▶ Compañía: **Segа** (www.dreamcast-europe.com) ▶ Fecha: **Abril** ▶ Género: **Velocidad**

Daytona**USA**2001

La cuestión era no parar de jugar a mi juego de carreras favorito: o me arruinaba dejándome el sueldo en las recreativas del barrio, o me compraba una Dreamcast. ¡Y ha sido todo un acierto!

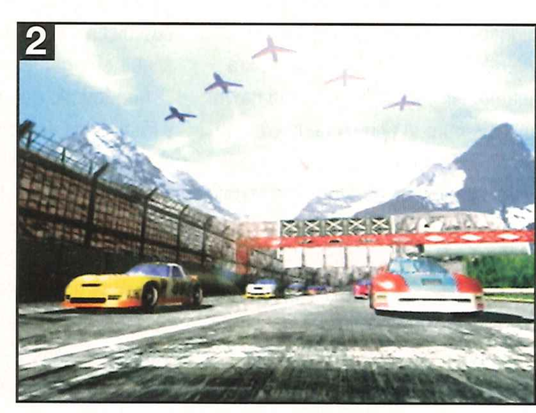
Desde que en 1995 Sega nos asombró con el debut de «Daytona USA» en salones recreativos de todo el mundo, sus carreras entre un montón de coches en los vistosos circuitos de Florida se han convertido en sinónimo de velocidad y reñida competición al más puro estilo arcade. Ahora, es el momento de ir calentando motores, pues en apenas un mes va a llegar a Dreamcast «Daytona USA 2001».

NO SERÁ LA PRIMERA VERSIÓN PARA CONSOLA, pues ya Saturn la tuvo, con secuela incluso («Daytona Championship Circuit Edition»). Pero lo que iba a diferenciar esta versión en 128 bits eran las carreras online contra jugadores de todo el mundo.

No, no nos equivocamos al poner "iba", pues el lanzamiento del juego viene precedido de una noticia que nos ha dejado fríos: a diferencia de Estados Unidos, en Europa no vamos a tener carreras a través de Internet.

Pese a todo, al juego no le van a faltar opciones online, aunque serán del estilo de las que ya vimos «Metropolis Street Racer»: tratar de situar nuestro tiempo en un ranking mundial, o descargarnos carreras de otros jugadores para ▶▶



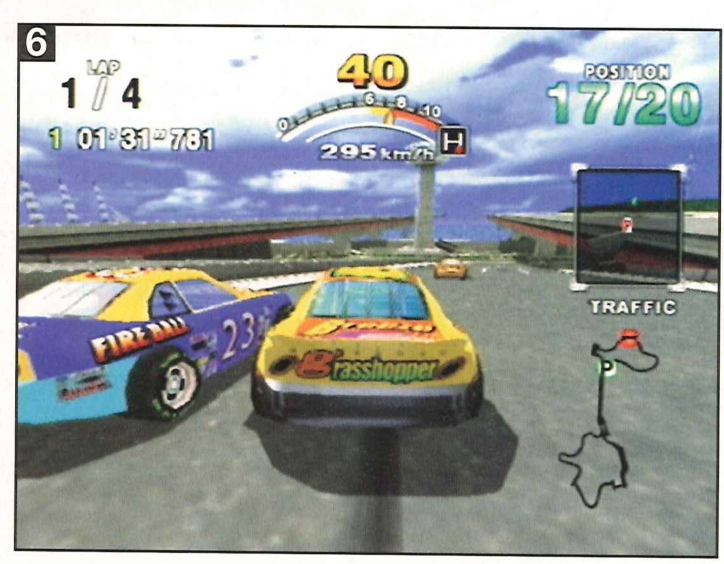






❶ Las primeras carreras no dejarán de sorprendernos ante la espectacularidad y la gran calidad de los circuitos. Tampoco se quedará atrás la profundidad del horizonte. ❷ En los cortos tiempos de carga veremos imágenes tan alucinantes como ésta. ❸ Antes de comenzar la carrera podremos decidir cuántos coches entrarán en liza. En este caso son 30, y os aseguramos que no va a ser nada fácil llegar en primer puesto. ❹ Que conste que nos hemos metido en el verde sólo para mostraros esta perspectiva.





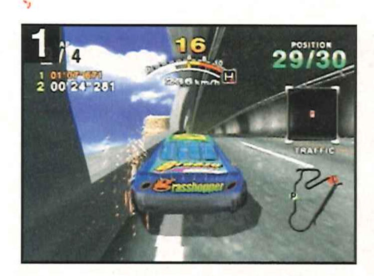
❺ Cualquier choque con una pared o con otro vehículo va a implicar daños en nuestro coche, que deberemos arreglar en nuestro próximo paso por los boxes. ❻ En la pantalla se nos indica que vamos a 295 km/h. Y os aseguramos que las imágenes "volarán" a esta velocidad.

LAS CLAVES

LA CONVERSIÓN DE UN CLÁSICO. Y es que los arcades de medio mundo no han dejado de echar humo con este título

UN ESTILO MUY ARCADE. Este título no irá por el camino de la simulación realista, sino que sus bazas serán la espectacularidad y la sensación de velocidad.

NOS QUEDAMOS SIN EL JUEGO ONLINE. Casi por sorpresa, nos hemos enterado de que en Europa nos quedaremos sin las partidas online. ¡Qué pena!





▶▶ poder tener unas competiciones "pseudo-online". Ya sabemos que no es lo que se esperaba, pero al menos podremos darle algún uso a la conexión a la red de la consola.

A PESAR DEL DISGUSTO, EL JUEGO nos va a ofrecer condiciones para que cualquier buen aficionado a las carreras se lo pase en grande, teniendo siempre bien presente su espíritu arcade, en el que la acción, y los efectos más espectaculares, como saltos, derrapes, etc., serán lo más importante, por encima de otros factores más de simulación pura.

«Daytona USA 2001» tendrá ocho circuitos, tres de la recreativa, dos de su secuela de Saturn y otros tres exclusivos de Dreamcast, y en su garaje nos encontraremos cuatro coches de inicio, aunque más tarde desbloquearemos algunos secretos.

Y por supuesto, lo que sí se va a mantener es en la gran sensación de velocidad, principal baza de la serie, y la espectacularidad de todo lo que veamos en la pantalla del televisor.

Técnicamente, los coches estarán muy bien modelados, con reflejos reales en las carrocerías, y además se verán afectados por los golpes, con lo que si no vamos con cuidado acabaremos siendo los pilotos más conocidos en los boxes.

Lo dicho: de aquí a un mes, nos vamos a Florida para que aprendan estos yanquis cómo conducimos los españoles cuando nos ponemos. ■



❶ Al rozar con una pared o con otro coche saltarán chispas. ¡Llamad a los bomberos!
❷ Como veis, la calidad gráfica que nos va a ofrecer «Daytona USA 2001» no tendrá nada que envidiarle a la de las recreativas.
❸ Antes de empezar la carrera, tendremos cinco diferentes tipos de neumático para nuestro coche, desde más blandos a duros.
❹ Cada coche va a tener características distintas, como velocidad, aceleración, etc.







❺ Los coches controlados por la CPU no lo dudarán si pueden echársenos encima y estropeárnos la carrera. ¡Mucho cuidado!
❻ No nos negaréis que los saltos y demás accidentes van a ser muy espectaculares.
❼ La única opción multijugador del juego será a dos, con un amigo a pantalla partida.



▶ Compañía: **Midway** (www.midway.com) ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Deportivo**

NBA Hoopz

Asistir a un partido de baloncesto en estos tiempos que corren cada vez resulta más peligroso. El otro día fui a ver a los Lakers ¡y estuvo a punto de golpearme en la cabeza un balón en llamas!

Los juegos de baloncesto se pueden clasificar en dos tendencias principales. Por un lado están los simuladores más serios, y en esto Sega y su «NBA 2K» son los amos de la cancha, y por el otro nos encontramos con títulos que siguen un radical estilo arcade, con emoción a raudales y cachondeo al máximo. En esta segunda rama la que manda es Midway, que hace ya unos años revolucionó el género con la desternillante serie «NBA Jam».

EN LOS PRIMEROS MESES DE VIDA DE DREAMCAST ya tuvimos una aproximación a este estilo de juego con «NBA Showtime», pero va a ser ahora, con «NBA Hoopz», cuando recuperemos todo el sabor de la mítica saga. Y es que, aunque el juego cambie de nombre, nos ofrecerá la misma visión alocada de este deporte, y además con una adicción incluso mayor gracias a la gran renovación que encontraremos en su cuadro de modos de juego.

Así, aunque el juego se saldrá cuando echemos un partido con varios amigos, ahora disfrutaremos en solitario participando en modos tan conocidos como una bombilla, que se trata de encestar desde lugares específicos de la cancha, o al conocido juego del "veintiuno".



Otra novedad fundamental es que habrá hasta seis jugadores sobre la cancha, tres en cada equipo, listos para llevar a cabo jugadas dignas de enmarcar. Esto hará que, sin perder calidad gráfica ni velocidad, los partidos sean un poco más tácticos, aunque no llegarán ni de lejos a la seriedad de un simulador clásico.

Y una de las ventajas de tener más gente sobre la pista será que ▶▶



❶ Aunque el juego sea un arcade, si nos pasamos también pitarán falta personal.
❷ Las repeticiones nos harán disfrutar de imágenes como ésta. ¡Y no tiene alas!

LAS CLAVES

MUCHAS NOVEDADES. Habrá tres jugadores por equipo, y los novedosos modos de juego harán que nos lo pasemos en grande. Podremos jugar a la "bombilla", al "veintiuno" y hasta entrar en un concurso de triples.

JUGADORES REALES. Las plantillas estarán actualizadas y cada jugador tendrá sus propias características físicas y técnicas. Así, mientras Sabonis será el amo de los rebotes, Vince Carter hará unos mates increíbles.

DIVERSIÓN EN GRUPO. Las partidas multijugador seguirán garantizando emoción a raudales y risas por doquier. Nunca nos dará pereza jugar una partidilla frente a nuestros amiguetes.









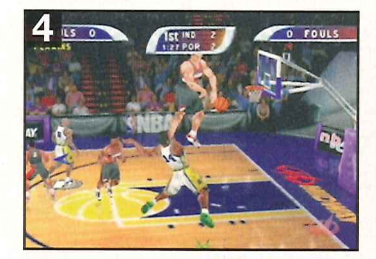
❸ Las plantillas serán reales y cada jugador estará personalizado con su foto y todo.
❹ En «NBA Hoopz» nos tendremos que preocupar un poquito más por la táctica que en su "primo" «NBA Jam».
❺ El concurso de triples le dará mayor vidilla al juego. Éste parece que va dentro.
❻ Otra opción nueva, el "veintiuno". ¿Quién no ha jugado alguna vez con sus colegas?



▶▶ así podremos ver a más estrellas, porque los jugadores y equipos reales de la liga más importante del planeta estarán reunidos en este GD, con ganas de montar en tu casa una juerga con el basket como excusa.

Además, todos mantendrán un parecido con su modelo real, pero eso sí, en plan caricatura, con unos cabezones exagerados. Y también se apreciarán las diferencias entre los aspectos técnicos de cada jugador, porque mientras algunos harán unos mates para quitar el hipo, otros se dedicarán a clavar un triple tras otro.





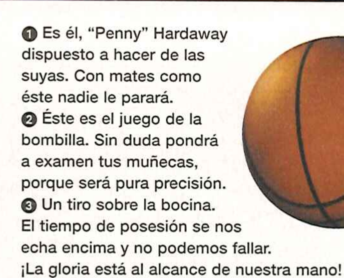
Y MIENTRAS LOS JUGADORES SE DEDICAN A LO SUYO, es decir, al baloncesto de fantasía, un "speaker" comentará las jugadas (en inglés claro), para que el partido tenga un ambiente de lo más electrizante.

No faltará el momento frenético en el que grite "He's on fire!", ya que cada vez que un jugador cuele tres canastas seguidas hará que su muñeca vaya como la seda, dejando los aros con olor a chamusquina.

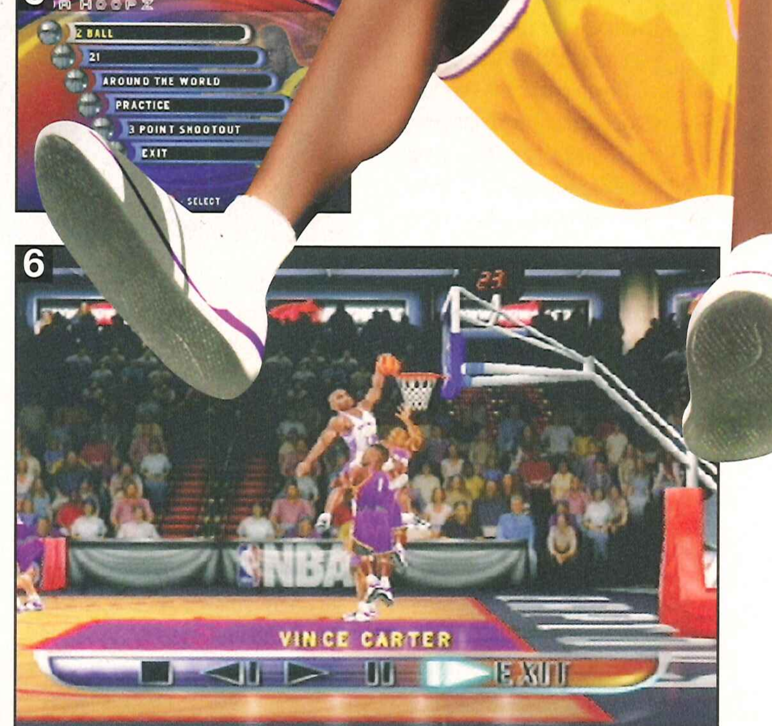
El control continuará siendo de lo más arcade: un botón para tirar, otro para pasar, el turbo de toda la vida... y otro para hacer unos movimientos (cambiarse el balón de mano, sacar los codos en los rebotes...) que hará que los espectadores tomen decenas de fotos con las mejores jugadas.

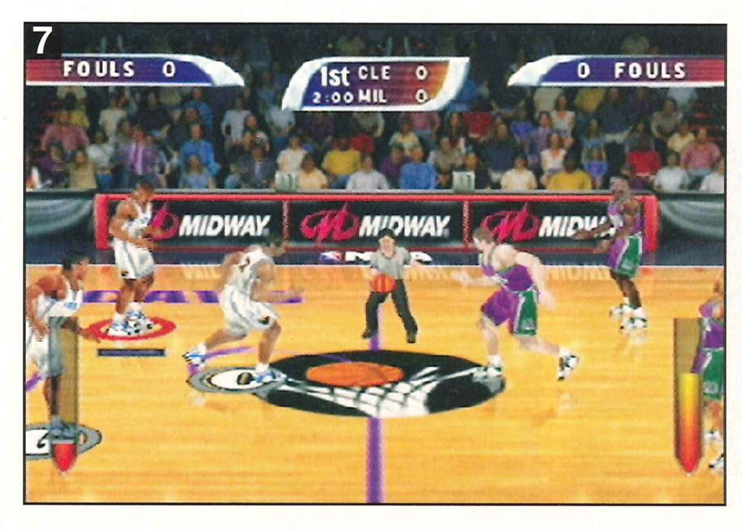
Un último aspecto heredado de la saga «NBA Jam» será la opción para que el final de partido sea de lo más reñido, lo que nos obligará a meter ese tiro sobre la bocina del final sin que nos tiemble el pulso.

Aficionados al espectáculo de la NBA, amantes de los triples certeros y los mates estratosféricos: a finales de marzo tenéis una cita con «NBA Hoopz». ¡No os la podéis perder! ■



❶ Es él, "Penny" Hardaway dispuesto a hacer de las suyas. Con mates como éste nadie le parará.
❷ Éste es el juego de la bombilla. Sin duda pondrá a examen tus muñecas, porque será pura precisión.
❸ Un tiro sobre la bocina. El tiempo de posesión se nos echa encima y no podemos fallar. ¡La gloria está al alcance de nuestra mano!
❹ Aquí podemos ver a Sabonis imponiendo su altura. Como salte un poco más alto, va a sacar la cabeza por el techo del pabellón.









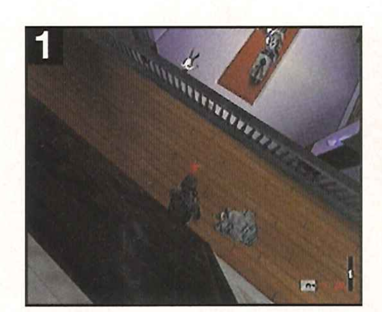
❺ El menú de modos de juego será lo más innovador de «NBA Hoopz», con un montón de opciones para no aburrirnos nunca.
❻ La estrella Vince Carter, ganador el año pasado del concurso de mates, no se corta por nada. ¡Que traigan un aro nuevo!

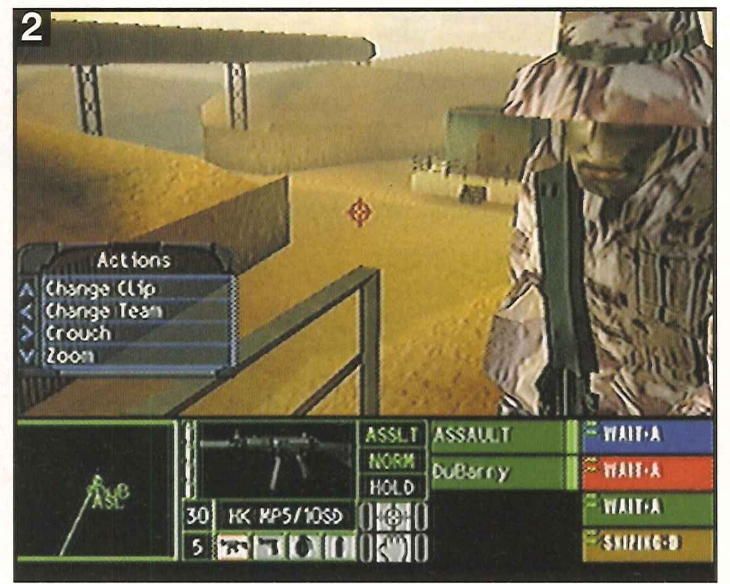
❼ El espectáculo está a punto de empezar. Como veis, habrá tres jugadores por equipo.
❽ Nuestro jugador acaba de colar un triple, y ahora lo celebra por todo lo alto.
❾ ¿Hace falta que os expliquemos que el juego tendrán un espíritu muy arcade?

▶ Compañía: **Red Storm** (www.redstorm.com) ▶ Fecha: **Marzo** ▶ Género: **Estrategia/Acción**

RogueSpear

Tanto tiempo dándole vueltas a cómo librarme de la mili, y resulta que tenía la solución en este juego. En un par de misiones aprendes más que yendo de maniobras con el sargento Arensibia.





El comando antiterrorista de Tom Clancy vuelve a entrar en acción. Después de su debut en Dreamcast con «Rainbow Six», ahora se anuncia la aparición de «Rogue Spear», la continuación que tanto éxito tuvo en PC, con lo que tendremos que salir de nuevo a rescatar rehenes, desactivar bombas y demás menesteres. ¡Se acabó eso de quedarnos en casa viendo la tele tumbados a la bartola en el sofá!

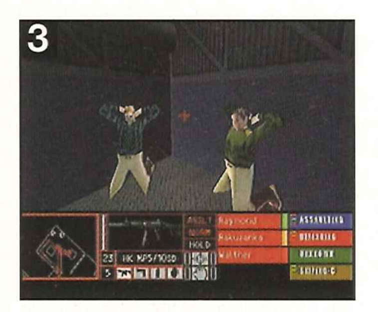
El concepto del juego va a ser el mismo que ya conocemos: se nos asignará una serie de objetivos, y tendremos que ponernos al frente del comando, "currándonos" nuestro propio plan de ataque, para después llevarlo a la práctica sobre el terreno.

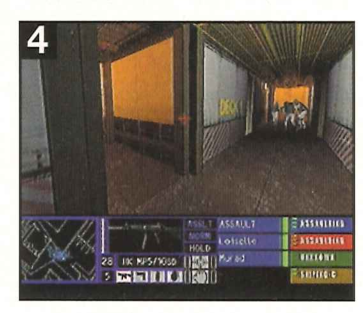
ESTE PLANTEAMIENTO ESTARÁ ACOMPAÑADO de algunas mejoras y novedades respecto al original. La calidad de los gráficos, por ejemplo, será muy similar a la de la primera entrega, pero como habrá misiones nuevas, también cambiarán todos los escenarios.

La animaciones de los personajes estarán mejoradas, y eso se notará, por ejemplo, en que al dispararle a un enemigo, se llevará las manos al lugar del impacto o caerá al suelo retorciéndose como los indios en las pelis de vaqueros malas. Eso sí, no faltará una opción para eliminar toda gota de sangre de la pantalla (quien la quiera activar, es problema suyo).

En cuanto a la jugabilidad, una de las cosas que más "cantará" será la mayor precisión de nuestra mirilla, algo que sin duda nos vendrá bien ▶▶

❶ Las misiones de «Rogue Spear» se van a desarrollar en escenarios diferentes a los que conocimos en «Rainbow Six».
❷ Cuando nos pongamos en el papel de francotirador, tendremos que conseguir el disparo perfecto. ¿Nos temblará el pulso?
❸ Actuar con el mayor sigilo será algo imprescindible para poder encontrar a los rehenes y lograr que vuelvan a casa sanos y salvos. Estos dos han tenido suerte.



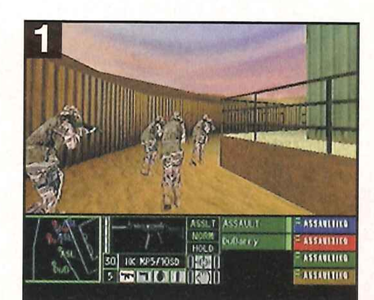


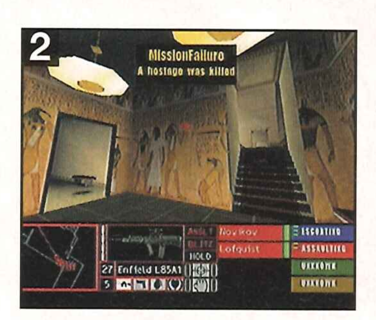
❹ Todos los hombres de nuestro equipo esperarán nuestra señal para entrar en acción según el plan que hayamos ideado.
❺ Cuando los terroristas vean que la cosa se ha puesto difícil, se entregarán. ¡Si es que no hay nadie que pueda con nosotros!
❻ Disculpe, ¿me pone una cervecita bien fría? Es que con la tensión que se vive en estas misiones, me entran unos calores...



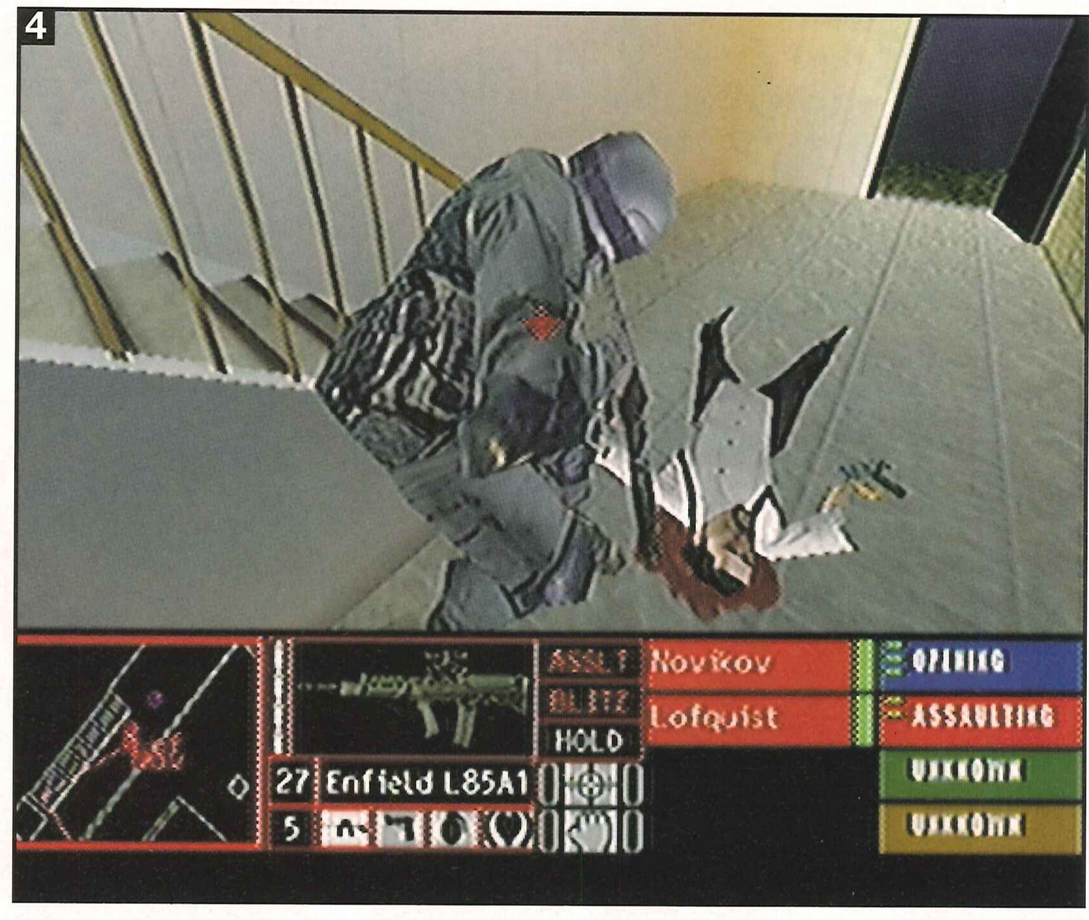


❶ Comienza la misión, y hay que correr para situarnos en nuestro punto de origen. Todo tiene que salir según el plan previsto. ❷ Las misiones estarán ambientadas en lugares de lo más variopinto.Si no os lo creéis, fijaos en esta decoración egipcia. ❸ Desde esta pantalla seguiremos con todo detalle los movimientos de cada miembro de nuestro grupo. Nada se dejará al azar. ❹ Las animaciones estarán mejoradas. Eso sí, podremos usar una opción para quitar la sangre y que haya menos violencia.









▶▶ para no fallar en los momentos clave, un aspecto que en «Rainbow Six» sufría algún que otro patinazo. Además, en esta ocasión también vamos a tener que hacer las veces de francotirador, subiéndonos a los tejados para esperar a que algún objetivo se ponga a nuestro alcance.

Otro de los "deberes" que los programadores van a hacer será simplificar el complicado interfaz de la primera entrega, así que ahora elegiremos las opciones por medio de unas ventanas como las del PC. Con este sistema nos ahorraremos tener que aprendernos multitud de combinaciones con el mando cuando queramos equipar nuestros items.

Y YA QUE OS HABLAMOS DEL EQUIPO, tenemos que deciros que otra de las grandes novedades de «Rogue Spear» será que tendremos más armas disponibles para elegir antes de enfrentarnos a cada una de las misiones que nos encomienden.

Para el final hemos dejado otro importante añadido que no aparecía en la primera parte: se trata de un modo multijugador en el que nos podremos enfrentar en combate a nuestros tres "mejores enemigos".

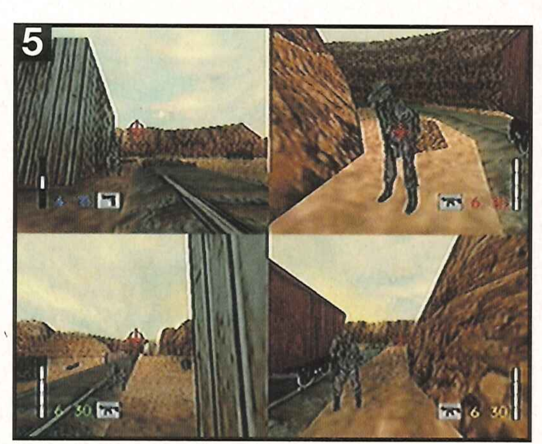
Como veis, en realidad «Rogue Spear» no será un juego nuevo, sino una ampliación de lo que ya vimos hace nada en «Rainbow Six», con nuevas misiones y distintas mejoras "jugátiles". Lo que sí os podemos asegurar es que, si os gustó lo que nos ofrecía el primer juego, ya os podéis preparar para las emociones que os esperan en la continuación. ■

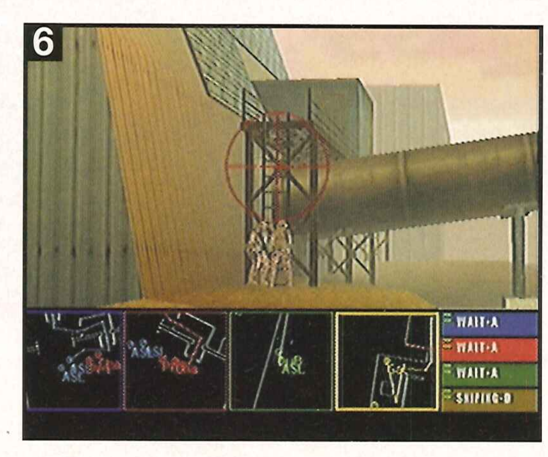
LAS CLAVES

PARECIDO A «RAINBOW SIX». Aunque cambie de nombre, en realidad «Rogue Spear» nos va a ofrecer un planteamiento muy similar al que vimos en «Rainbow Six». Los amantes de la estrategia tendrán aquí un montón de nuevas misiones para disfrutar a tope.

UN NUEVO INTERFAZ. Unas ventanas nos ayudarán a navegar por los menús, con lo que ya no podremos decir que será un juego especialmente complicado.

LLENO DE MEJORAS. Un modo multijugador, más armas que en el primer juego, mejores animaciones, un montón de escenarios nuevos... ¡No penséis que todo será igual que antes!







❺ Estos enfrentamientos multijugador serán una de las principales novedades del juego. ❻ Nuestro arsenal será más amplio que en «Rainbow Six». Nos tendremos que habituar a apuntar con esta mirilla telescópica. ❼ La presentación de los objetivos de la misión. ¿Qué tal se os da el inglés?


GRANDIA 2

¡«Grandia 2» sale en España! Cuando dejes de dar saltos, corre a apuntarte a un curso de inglés.









- Tipo de juego: **Juego de rol**
- Compañía: **GAME ARTS** *www.gamearts.co.jp*
- Distribuidora: **UBI SOFT** *www.ubisoft.es*
- Visual Memory: **9 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



Los más viejos de este lugar todavía se acuerdan de las historias que sus abuelos les transmitieron cuando eran niños sobre la lucha entre el bien y el mal que ocurrió hace varios cientos de años.

Dicen que Granas, el dios de la Luz, libró un combate a muerte contra Valmar, el malvado dios de la Oscuridad, y que, no sin gran esfuerzo, lo pudo destruir. Cuentan también que en el combate la Tierra se rompió, y el resultado fue el gigantesco acantilado de Granas, a cuyo fondo nadie se ha atrevido a bajar nunca. Lo que está claro es que, gracias a ese combate, Grandia, nuestro mundo, vive ahora en paz.

PERO EN ESTA LEYENDA DE ANCIANOS encontramos un epílogo oscuro, que sólo unos pocos conocen: cuando Granas acabó con Valmar, para evitar su resurrección, lo dividió en varios pedazos (el tipo, desde luego, no se cortó un pelo) y los enterró y selló en distintos templos diseminados por el mundo.



Y, por supuesto, ahora no os contaríamos esto si algo no hubiese ido mal, porque, no se sabe muy bien cómo, los diferentes trozos en que Valmar quedó dividido han adquirido vida propia y han empezado a causar estragos por todas partes.

En medio de esta historia épica nos encontramos con Ryudo, un tío con genio, mal encarado, y acostumbrado a buscarse la vida por estos lugares en compañía de Skye, un amigo charlatán al que se le ve mucha pluma... aunque es normal, ¡porque os hablamos de un halcón!

A nuestro amigo Ryudo le importaría todo esto un comino, si no fuera por dos motivos: primero, porque le han contratado para hacer de guardaespaldas de Elena, una especie de monjita que, sin querer, va a verse metida en todo el embrollo. Y en segundo lugar, porque los chicos de Game Arts le han convertido en el personaje principal de «Grandia 2», ▶▶



En este templo dedicado al dios Granas, Ryudo recibe el encargo de cuidar de Elena. ¡En menudo "fregao" se mete sin darse cuenta!







En las zonas de mazmorras podemos ver a los monstruos y decidir atacarlos o escapar como gallinas si no queremos pelear en ese momento.

DECIDE TÚ EL PLANO







El poderoso motor gráfico de "Grandia 2» permite rotar la cámara con gran suavidad en casi todos los lugares, excepto dentro de las casas. Esto hace que sea muy sencillo seguir la acción y fijarnos en todos los detalles utilizando los diferentes ángulos.



La enigmática Millenia es el otro yo de la dulce Elena, y le "tira los tejos" a Ryudo.

▶▶ un estupendo juego de rol que ha protagonizado la mayor alegría que nos hemos llevado últimamente.

Y es que todos los que tenemos una Dreamcast y somos aficionados al rol estamos de enhorabuena, porque como os dijimos en el número pasado, Ubi Soft había dicho que no pensaba traer el juego a España.

Sin embargo, finalmente hemos tenido un final feliz, y además el género por fin está recibiendo el empujón que todos esperábamos desde hace muchos meses: primero vino «Phantasy Star Online», ahora nos llega este «Grandia 2», y en muy pocas semanas tendremos también «Skies of Arcadia». ¿Alguien mejora esta oferta "rolera"?

PERO VAYAMOS PASO A PASO, y centrémonos en el juego de Game Arts, del que os decimos desde ya que es uno de los mejores RPG que recordamos, con referencias a muchos otros títulos.

Su corte clásico recuerda a juegos de los 16 bits como «Chrono Trigger», o la serie «Shinning Force», sin olvidar a «Suikoden» o al «Grandia» original, que salió en su día en Saturn. La calidad gráfica y la profundidad de carácter de sus personajes, por su parte, no le envidia nada a juegos más modernos, como los «Zelda», o la saga «Final Fantasy». Vamos, que como veis estamos ante una joya del género, de la que es casi imposible sustraerse cuando la ponemos a girar dentro de nuestra Dreamcast.

La principal sombra en su llegada es que ha venido en perfecto inglés, un problema para cualquier "dreamer" español que no esté versado en la lengua de la "pérfida Albión". Y es que tenemos ▶▶







Roan es un muchacho que se une al grupo de Ryudo al principio de la aventura. Y todo lo que tiene de pequeñajo, lo tiene de valiente.



No es nuevo en el género, pero sí que es poco habitual que aparezcan siempre en pantalla todos los miembros del equipo con que viajamos.



Otra guinda de este dulce pastel: los impagables efectos de luz de las hogueras.

GUÍA DEL VIAJERO





Una de las primeras cosas que necesita un viajero es una guía del país con un buen mapa. En «Grandia 2» no nos va a faltar uno, muy completo, con todos los lugares que vayamos conociendo.



APRENDE A LUCHAR

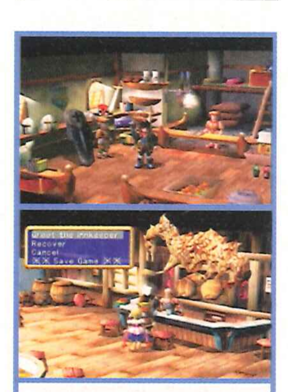
No nos faltan tutoriales para que los más novatos aprendan a controlar el estupendo, pero extenso, interfaz del juego. Son claros y están bien explicados sobre "el terreno". Nunca viene mal darles un repaso, sobre todo en lo referido a combates.





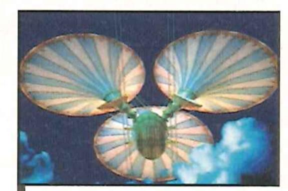


La profusión de detalles en todas las texturas no han dejado de sorprendernos.



Un ingrediente común a todos los juegos de rol son las tiendas y las posadas. En las primeras, podemos comprar montones de objetos de lo más útiles para las batallas: armas, ciertos conjuros mágicos, etc. Y en las posadas, siempre podremos detenernos para recuperarnos, así como para salvar nuestra partida.

▶▶ que dejaros claro que estamos ante un juego con tal cantidad de diálogos, que requiere unos conocimientos de inglés intermedios como mínimo. No es ni siquiera un caso similar a «Shenmue», que estaba en inglés, pero en un nivel básico. «Grandia 2» requiere que conozcamos más a fondo el idioma si de verdad queremos enterarnos de las cosas que ocurren (de cualquier forma, ya estamos preparando una guía para el próximo número).



El juego está plagado de escenas de vídeo que dan continuidad a la acción.



Un combate contra cuatro Yetis en las montañas nevadas. Son muy grandotes, pero si sabemos luchar, no nos durarán ni un telediario.

EL ARGUMENTO QUE OS HEMOS CONTADO es sólido e interesante, si bien al poco tiempo de partida nos vamos dando cuenta de que su desarrollo es un tanto lineal.

Básicamente, podríamos resumirlo en algo así como "viaja a una población que tiene un problema, busca su solución y, je, je, soluciónalo, majete, enfrentándote a un enemigo que está poseído por alguna de las partes del malvado dios Valmar".

Vale, no es que sea una trama antológica, pero sí os aseguramos que resulta lo suficientemente interesante como para que nadie llegue a aburrirse o acabe dejando la aventura a medias.

Volviendo a los personajes principales, ya os hablamos de Ryudo, Skye y Elena, el trío protagonista, y también vamos a conocer a Millenia (el "alter ego" de Elena, su parte mala... aunque mucho más divertida y cachonda), al joven Roan, al guerrero Mareg, a la sacerdotisa Selene, y a muchos más. Todos, como en las buenas novelas, tienen un carácter bien definido, y llegamos a conocerlos muy a fondo.

Y aunque Ryudo sea el personaje que controlamos, al principio, pronto se nos unen otros hasta formar un equipo de cuatro como en los mejores juegos de rol.

Técnicamente, la primera gran baza de «Grandia 2» es su estupendo motor gráfico, probablemente el mejor que hayamos visto en un juego de este tipo, que explota ▶▶

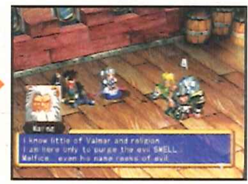






¡Maldito monstruo! ¡Te voy a poner unas velas negras, que vas a fliparlo en colores!

CHARLAS DE LO MÁS FILOSÓFICAS





Una hoguera, o una buena mesa llena de manjares, pueden ser un estupendo punto de partida para una interesante charla entre amigos. Os avisamos que para entender los diálogos de «Grandia 2» es necesario tener un alto nivel de inglés.

LOS COMBATES MÁS DIVERTIDOS



Tan importante como decidir la acción es controlar el medidor del tiempo del lado inferior derecho.



Un golpe sencillo, ejecutado en el momento justo, puede ser realmente contundente a la hora de atacar.



Con los enemigos más poderosos conviene usar las magias más potentes y objetos de recuperación.



Un punto muy positivo que dota gran agilidad a los combates es que los conjuros duran muy poquito tiempo.



El juego permite muchas opciones en el combate, como que nosotros controlemos a todo el equipo...



...o que sea la CPU la que controle a cada personaje, siguiendo unas pautas que nosotros le marquemos.



Si queremos, también podemos hacer uso de unas estrategias más defensivas y de bloqueo de ataques.



Algunas magias hacen daño al enemigo y a todos los demás que estén en un radio cercano a él.



Claro, que los enemigos más duros pueden atacar a todo nuestro equipo con un solo golpe. ¡Cuidado!



Y al final de la batalla ganada, toca celebrar la victoria y el suculento botín que nos llevamos a casita.



▶▶ a fondo las posibilidades de nuestra consola con una facilidad deslumbrante.

En nuestro recorrido por «Grandia 2» conocemos un vasto, luminoso y detallado mundo en 3D. La acción se sigue desde una perspectiva aérea, pero gozamos de total libertad para rotar la cámara hacia cualquier lado. De esta manera, siempre es posible seleccionar el ángulo más favorecedor. A estos movimientos de cámara se le unen constantes zooms automáticos que, como os hemos dicho, suceden con una suavidad delirante.

Los escenarios, ya sea en las ciudades, dentro de las casas, o incluso en las zonas de mazmorras, son muy profusos en detalles de todo tipo, juegos de luces y otros efectos. Vamos, que nos entran ganas de no pestañear ni una sola vez.

Y además, todo nos llega en compañía de una banda sonora llena de magníficos temas bien acompasados con la acción, así que es muy conveniente jugar con las orejas recién lavaditas.

PARA EL FINAL HEMOS DEJADO el mayor acierto de «Grandia 2», capaz de hacer por sí solo que merezca la pena echar una partida: os hablamos de su novedoso sistema de combate, el más perfecto que se puede ver hoy por hoy en el género.

Un primer acierto es que los encuentros con nuestros enemigos no son, como ▶▶



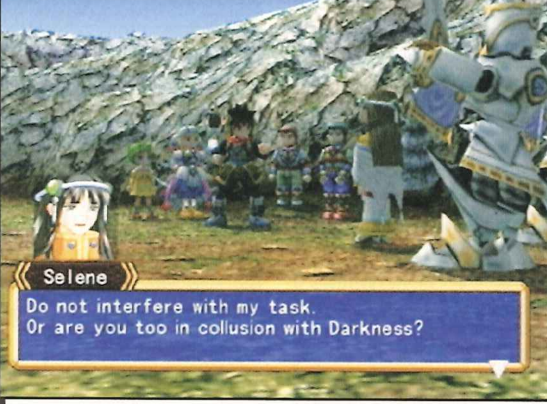
Estos extraños lugares en plena mazmorra son los sellos rotos del malvado Valmar.



Las montañas nevadas a las que hemos venido a parar están repletas de peligros.

En la Revista Oficial Dreamcast queremos saber qué os parece a vosotros «Grandia 2», y por eso os proponemos que nos mandéis vuestra opinión sobre este juego a "Punto Crítico", un nuevo espacio que abriremos el mes que viene en la Zona Abierta. Visitad la sección para enteraros de todos los detalles.





Selene es una Suma Sacerdotisa del dios de la luz, Granas. Y ha llegado al poblado para solucionar su maleficio, ¡aunque sea a tortas!

Esta niña con el pelo verde conoce muchos más secretos de los que podría parecer...





No sé, pero tengo la sensación de que alguien me vigila...





Otro detalle de las texturas, por ejemplo en esta pared.



Venga, Elena, estate tranquila. Verás cómo todo se arregla.



La espectacularidad de algunos momentos, sobre todo en los combates, demuestra el poderío de Dreamcast en toda su gloria.



PERSONAJES CON MUCHO CARÁCTER











Gran parte del poderoso atractivo de «Grandia 2» reside en la sugerente personalidad de los personajes con los que nos vamos encontrando. Y a lo largo de los muchos (y a menudo divertidos) diálogos entre ellos, llegamos a cogerlos cariño.

▶▶ sucede en muchos otros RPG, aleatorios: aquí vemos a los enemigos dentro de las mazmorras, y decidimos si los atacamos por sorpresa, abalanzándonos sobre ellos, o los evitamos huyendo. Eso sí, participar en combates es necesario si queremos hacer crecer las habilidades de los miembros de nuestro grupo.

Y METIÉNDONOS YA EN HARINA, es decir, en los combates, el juego propone un sistema que combina los comandos por turnos con la lucha casi en tiempo real.

Tanto nuestros personajes como los enemigos pueden moverse libremente por la amplia zona de batalla. En el ángulo inferior derecho de la pantalla, hay un contador que mide el tiempo de cada uno de los personajes desde que recibe las órdenes hasta que las ejecuta. Así que el sistema nos obliga a estar primero atentos al contador después a dónde está el personaje, y por último a lo que hace el enemigo al que tenemos pensado atacar.

Puede parecer un poco complicado al principio, pero una vez que nos hacemos al sistema, se convierte en lo más divertido del juego, ya que hace que tengamos una participación más activa de la que suele ser habitual en la mayoría de los RPG.

Por supuesto, tenemos a nuestra disposición distintos golpes, múltiples objetos y un montón de magias que provocan unos efectos de luz espectaculares. Y todo ello, hasta las magias más potentes, se resuelve en un tiempo muy corto, de forma que los combates consiguen un ritmo alucinante, muy intenso, y nada aburrido.



En fin, que dado el interés de los combates, no solo no hacemos nada por evitarlos, sino que los buscamos como cualquier macarra de barrio. ¡Monstruos a mí! ¡Que me los como con patatas!

Sólo resta dar las gracias a Game Arts por regalarnos esta joya del género, y a Ubi soft por traerla finalmente a España. Y los que no hablen inglés, que se apunten a un un curso intensivo, porque «Grandia 2» es un juegazo de los que hacen época. ■

Qué mala espina da este extraño lugar en el que nos encontramos. ¡Chicos, no os separéis de mí, y andad con los ojos bien abiertos!



Tengo el presentimiento de que algo especial sucede en torno a esta casa tan bonita...

▲ Nos encanta: Su potente y estupendo motor gráfico. Tiene uno de los sistemas de combates más divertido que hemos jugado.

▼ Podía haberse mejorado: Su principal "hándicap" es que está en un inglés poco sencillo. Y su argumento es un tanto lineal.

Valoración

Se trata del mejor RPG de estilo clásico que se puede jugar en Dreamcast. Es una pena que no esté traducido al español.




F1 RACING
CHAMPIONSHIP
BUZZIN
HORNETS
PEARL
MasterCard
8
Jordan
BRIDGESTONE
FedEx

¿Has soñado alguna vez con **ser piloto de Fórmula 1?** Pues este simulador es la primera prueba de tu carrera.



Los monoplazas están modelados con un gran nivel de detalle, y como podéis ver en la imagen, la textura del asfalto es espléndida.

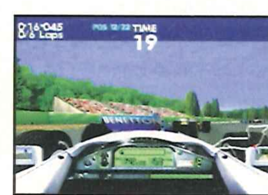


En las curvas estrechas debemos tener especial cuidado de no chocar contra otros coches. ¡Vaya atasco que se está formando en ésta!

Realizar buenas apuradas de frenada a la entrada de las curvas resulta fundamental para adelantar y ganar puestos en carrera.

- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **VIDEO SYSTEM** www.dreamsquare.co.jp
- Distribuidora: **UBI SOFT** www.ubisoft.es
- Visual Memory: **4 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Textos en castellano**





Ubi Soft y Video System, avalados por su experiencia en la creación de juegos de carreras (los primeros con la serie «Monaco GP», y los segundos con «F1 World Grand Prix»), han unido sus fuerzas para permitirnos conducir en Dreamcast el simulador de fórmula 1 definitivo.

Con un aspecto muy parecido al de «Mónaco GP2», pero superándolo a todos los niveles, «F1 Racing Championship» nos brinda la oportunidad de ponernos al volante de un bólido de competición con un nivel de realismo pocas veces visto.

DE ENTRADA, EL JUEGO INCLUYE todos los datos reales de la temporada 99, y nos ofrece dos estilos de juego principales claramente diferenciados: arcade y simulación. El modo arcade es ideal para principiantes y para los impacientes que quieren disputar carreras rápidamente y sin necesidad de detenerse en infinidad de pantallas de configuración. Escogemos escudería, piloto, circuito y a tirar millas, bien sea una carrera aislada, un campeonato o una prueba cronometrada. En este modo el comportamiento del coche está muy simplificado y no sufre ninguna avería, con lo que mantenerlo dentro de la pista no es muy complicado y las carreras resultan muy divertidas. Sin embargo, el verdadero atractivo del juego está en el modo simulación, que resulta uno de los retos más difíciles del garaje de Dreamcast (con el permiso de «F355 Challenge», claro).

Afortunadamente, todos los aspectos que influyen en la simulación se pueden configurar, para adaptarla a nuestra habilidad. Podemos definir qué reglas regirán las carreras (número de vueltas en los entrenamientos libres y oficiales, penalización por ▶▶



¿Alguien me reta?

La opción para dos jugadores a pantalla partida nos permite correr contra un amigo en cualquier circuito, y resulta de lo más divertido, además de ser una estupenda manera de demostrarle a nuestro colega el nivel de pilotaje que hemos adquirido en el modo simulación.



Todos los circuitos están construidos siguiendo el trazado de los reales.



Esta vista es bastante realista y por su visibilidad, bastante más jugable que la del interior de cabina.




Cualquier exceso con el pedal del acelerador lo pagamos caro. Los trompos serán lo más común hasta que mejoremos nuestro pilotaje.

¡LLAMAD AL MECÁNICO!





En el modo simulación podemos definir los posibles daños que nuestro monoplaza sufrirá en carrera. Si los activamos todos, vemos cómo los vehículos van perdiendo piezas con un realismo total, y claro, luego nos toca hacer una visita a los boxes para intentar reparar los daños.


La primera vuelta, con todos los coches juntos, es la más peliaguda de toda la carrera.



Las repeticiones nos ofrecen encuadres y perspectivas como los que vemos en las retransmisiones en televisión.





▶▶ salida anticipada...), las averías (fallos en el sistema electrónico, fugas de aceite, y agua, rotura del motor...), así como la pericia de los pilotos controlados por la máquina y las ayudas a la conducción, como el ABS o el antideslizamiento. Y por supuesto, también debemos pasar un buen tiempo en boxes hasta dar con la mejor configuración de nuestro bólido para cada carrera.

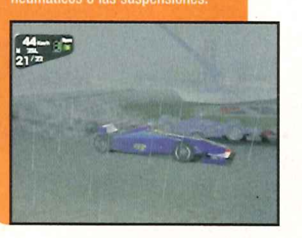
Después, el desarrollo de la competición en este modo es completamente realista: tenemos dos sesiones de entrenamientos libres, otra de calificación, más tarde el "warm-up" o calentamiento, y por último la carrera en sí, en la que nos conviene partir en una buena posición de parrilla si queremos aspirar a llegar los primeros, igual que ocurre en la realidad.

SI NOS ATREVEMOS CON TODAS las opciones en el máximo nivel de realismo, la dificultad resulta extrema. El coche patina al mínimo exceso con el acelerador; pisar la hierba o la arena, aunque sólo sea con medio neumático, nos hace perder velocidad y estabilidad de forma alarmante; pasarnos en una frenada seguramente provocará que nuestro coche acabe empotrado contra una valla, y si logramos volver a la pista, encontramos serias dificultades para controlar nuestro coche hasta que los neumáticos se ven libres de suciedad. Y todo esto, por no hablaros de que al mínimo contacto con un obstáculo u otro coche, nos quedamos sin un alerón o reventamos una rueda, y nos toca hacer una parada en los boxes... si logramos llegar en estas condiciones. ¡Hay que ver cuánto sufren los pilotos! ▶▶



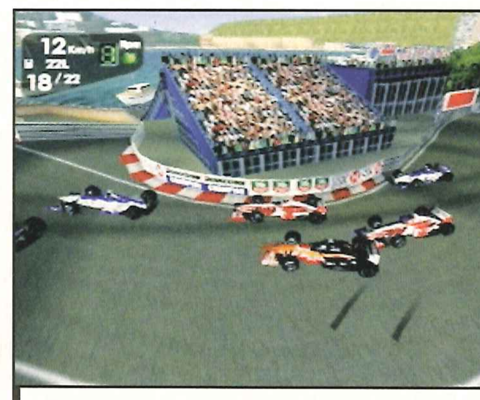
PASADOS POR AGUA

Durante el transcurso de un Gran Premio las condiciones climáticas pueden variar, y cuando aparezca la lluvia, la pista se vuelve casi impracticable. Es necesario conducir de forma mucho más cuidadosa que de costumbre, y debemos variar algunos ajustes de nuestro bólido, como los neumáticos o las suspensiones.





En la salida no hay que adelantarse en plan listillo, porque nos pueden penalizar, y además corremos el riesgo de chocar con otros coches.


El circuito de Mónaco nos ofrece vistas de carrera tan espectaculares como ésta, en una de las conocidas curvas del puerto deportivo.



¿Os habéis fijado en el tamaño que dan estos bólidos en la pantalla? ¡Son enormes!



LA AUTOESCUELA







El modo entrenamiento, a través de diferentes sistemas de señalización, nos sirve para aprender el trazado, las zonas de frenada y, en definitiva, los secretos de cada uno de los circuitos del juego.





▶▶ Con un panorama así, os haréis una idea de que ganar una simple carrerita en este modo simulación es una hazaña sólo al alcance de unos pocos virtuosos del pad, y en cualquier caso después de muchas horas de entrenamiento y de un exhaustivo conocimiento de los circuitos. En fin, reflejar con este realismo uno de los deportes más exigentes del mundo tiene un precio.

PASANDO A DETALLES MÁS TÉCNICOS, «F1 Racing Championship» nos ofrece un nivel correcto en todos sus apartados: nos regala un buen modelado de los bólidos, aunque con brillos un poco exagerados en sus carrocerías, los circuitos están muy bien construídos, y las condiciones climáticas varían aleatoriamente. Como la sensación de velocidad es buena en cualquiera de las vistas disponibles, y los coches muestran un tamaño enorme en las tomas más cercanas, el nivel general del juego es de notable alto.

El sonido también cumple dignamente con su función, y no hay que pasar por alto la participación estelar del grupo "Garbage" en la intro.

En resumidas cuentas, lo que nos ofrece el juego de Ubi Soft es la simulación más rigurosa. Si os atraen las emociones fuertes y la máxima dificultad, seguro que os encantará participar en un campeonato como el mundial de verdad. Pero si no es así, y pese a que el modo arcade es mucho más asequible y divertido, quizá será mejor que os decantéis por «F1 World Grand Prix 2», que es menos exigente. ■



¿Cuántas veces habéis visto esta imagen en la tele? Pues ahora podéis ser vosotros los conductores de este bólido.



EN LOS BOXES



Los posibles reglajes que podemos configurar en nuestro bólido están acorde con el nivel de realismo en el resto de apartados del juego.

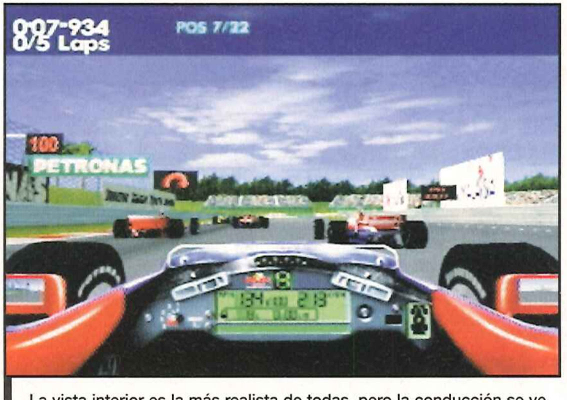


Podemos ajustar las relaciones de cambio, la dureza y el recorrido de la suspensión, la altura de los alerones... ¡Todo parece de verdad!

DATOS REALES, PERO NO ACTUALES



Los datos que incluye el juego corresponden a la temporada 99, y podemos acceder a un resumen del historial deportivo de cada uno de los pilotos y equipos participantes que ayuda a aumentar el realismo. Sin embargo, hubiera molado que todo fuese un poco más actual.



La vista interior es la más realista de todas, pero la conducción se ve dificultada por un campo de visión reducido, y la hace poco jugable.

▲ Nos encanta: El realismo extremo en todos los aspectos que afectan al desarrollo de un Gran Premio. La buena calidad de todo el conjunto.

▼ Podía haberse mejorado: Molaría que incluyera los datos de la temporada que está a punto de comenzar, o al menos los del 2000.

Valoración

Un buen simulador, sin demasiadas novedades, pero con un realismo riguroso que hace que sea enormemente difícil. No apto para novatos.

8


5
SONIC
SHUFFLE

Lo siento Sonic, pero esta partida la voy a ganar yo. **¡Me pasé toda la carrera jugando al mus!**











- Tipo de juego: **Juego de tablero**
- Compañía: **HUDSON SOFT** *www.hudson.co.jp*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **4 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Textos en Castellano**

Sonic acaba de cumplir diez años, y en este tiempo no ha parado ni un segundo de saltar y correr en los juegos de plataformas más locos que se han podido ver en el universo consolero. ¡Que gran mascota se echó Sega!

Nuestro amigo azul es el puercoespín más famoso de la historia (con permiso de Espinete, claro), famoso por ser valiente, veloz y "más chulo que un ocho". Tanto, que ahora el tío ha hecho un curso rápido de "croupier", y tras 50 horas de prácticas en el Casino de Montecarlo, ha aprendido a barajar las cartas con la destreza de un jugador profesional de póker.

PARA QUE DEMUESTRE SU NUEVA HABILIDAD, en Hudson Soft han puesto a su disposición cinco tableros de juego, y como resultado llega ahora «Sonic Shuffle», el primer "party-game" que hay en Dreamcast. Y es que Sonic no podía ser menos que Crash Bandicoot o que el gran Mario, que ya han tenido juegos de este género en sus respectivas consolas.

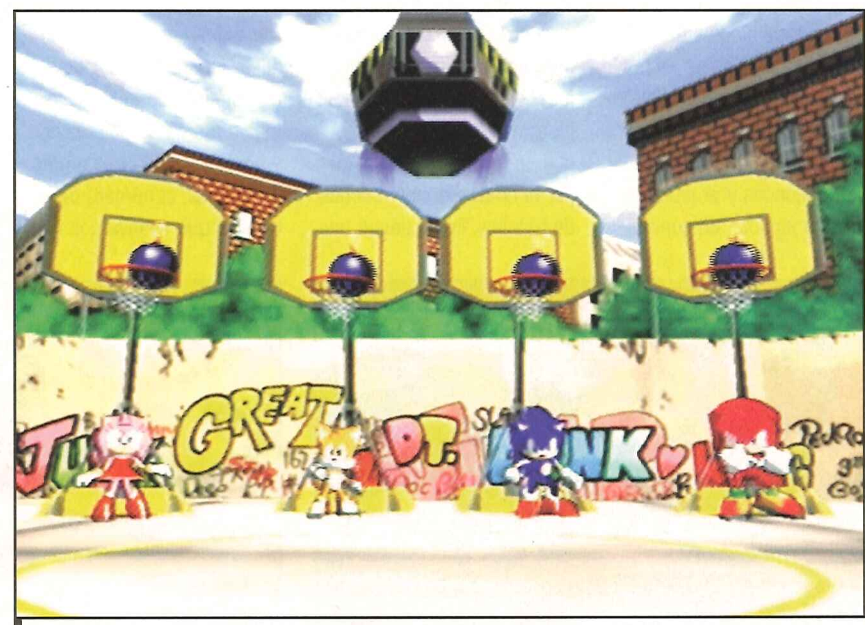
Sus ingredientes son de sobra conocidos: coloridos tableros donde se enfrentan cuatro jugadores, muchas sorpresas y un buen montón de minijuegos en los que hay que poner a prueba la habilidad cada dos por tres.

En realidad no es el juego más original de Dreamcast, pero tiene ingredientes que lo llenan del "espíritu Sonic", capaces, a priori, de hacer de él un juego espectacular.

En cada partida participan cuatro colegas de la pandilla de Sonic (los elegimos entre ocho), ya sea en el modo historia o en el modo versus. Lo dos se desarrollan sobre los mismos tableros, pero ▶▶



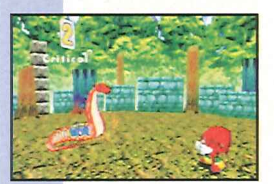
Visualmente, estamos ante un juego enormemente atractivo, brillante y lleno de colorido.



Los múltiples minijuegos nos ponen en las situaciones más extrañas. En este, por ejemplo, gana el jugador que más tiempo aguanta debajo de una cesta de la que está a punto de caer un regalito... ¡explosivo!

MUUUCHAS BATALLAS







Más de las que habrían sido deseables, desde luego, porque se solventan de una forma demasiado sencilla: el enemigo tiene una carta con un número, y nosotros lo único que podemos hacer es sacar una con el número mayor.



Las casillas predominantes son las "de anillo". Pueden ser azules (ganamos anillos) o rojas (los perdemos). El número de anillos depende de muchas circunstancias y al final del juego puntúa el que más anillos tenga.



OCHO EN LA PANDILLA



Aunque al principio sólo podemos elegir entre Sonic, Tails, Knuckles o Amy, conforme ganamos anillos vamos desbloqueando a otros cuatro miembros de la panda de Sonic: Big, Chao, el robot E-102 e incluso el increíble Super Sonic. Cada personaje dispone de un movimiento y un ataque especial.

▶▶ tienen reglas diferentes, y además el modo historia nos descubre un sencillote guión que explica qué hacen nuestros amigos entre tanto tablero: hay un "malo", el cascarrabias Void, al que le ha dado por destrozar un cristal mágico, ¿y a que no se os ocurre a quién le toca encontrar los pedacitos?

«Sonic Shuffle» tiene el estupendo aspecto gráfico de «Jet Set Radio», con unos personajes en 2D, pero con volumen gracias a los juegos de sombras, que además vienen muy bien animados. En lo visual, el juego es muy atractivo. Realmente bonito.

A esto se le unen otras virtudes, como la variedad de minijuegos y pruebas de un solo jugador, un sonido agradable y los subtítulos en castellano de los diálogos.

Los tableros nos trasladan a lugares que ya recorrimos en «Sonic Adventure» (Costa Esmeralda, el Firebird...) y tienen unas casillas de color en las que podemos ganar o perder anillos, otras de batallas contra monstruos, y unas más con minijuegos.

PERO AQUÍ LLEGA EL QUE CREEMOS que es el principal fallo del juego: si hacemos un repaso de todas las casillas, vemos que hay muy pocas con minijuegos (que enfrentan a los cuatro jugadores y son la verdadera juerga de cualquier "party" que se precie), mientras que por el contrario, hay muchas de batallas. Éstas tienen una mecánica tan simple como sacar una carta mayor que el monstruo de turno, y se hacen aburridas por sosas... y por demasiado frecuentes.

Además, el número de casillas que avanzamos no ▶▶

49 MINIJUEGOS Y 31 PRUEBAS INDIVIDUALES

Estas son las cifras de los juegos. Algunos son individuales y el resto multijugador (todos contra todos, en equipos de dos, o tres contra uno). Los que enfrentan directamente a todos los jugadores son muy divertidos y bastante sencillos, pero es una pena que tengan mucho menos protagonismo en el juego del que deberían.



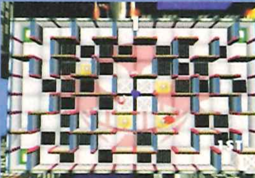
Sonic tiene que freír a los otros tres para lograr que pierdan sus anillos.



¡Se ha montado una guerra de bolas de nieve entre los cuatro personajes!



Un paseo en tren. Bueno, sobre el tren mejor dicho. Gana el que más resista.



En esta ocasión gana el que encuentre antes la puerta de salida del laberinto.



Aquí jugamos en parejas, recogiendo oro de una mina. ¡Para hacer anillos!



Venga, todos a por Tails, que es un gigantón dispuesto a pisotearnos.



Una sencilla prueba individual en la que Amy tiene tres opciones a elegir.



En esta otra, el "pesao" de Robotnik, ha robado los anillos de Knuckles.



Ya está el pesado de Robotnik molestando a Amy. ¡Habrá que enseñarle buenos modales!









ROBOTNIK SIGUE HACIENDO DE LAS SUYAS





Este villano chapucero que lleva diez años intentando parar los pies a Sonic, el muy iluso, sale también en el juego, intentando hacer la puñeta a los jugadores cuando le viene en gana. Por suerte, sus planes no siempre le salen bien.



▶▶ se determina tirando los dados, sino con unas cartas numeradas, y aunque esto podría suponer un toque de originalidad, hace que se pierda el puntillo de gracia que el azar siempre aporta en los juegos de este tipo.

Pero todo se llegaría a perdonar si «Sonic Shuffle» demostrara la agilidad que siempre han derrochado los juegos del puercoespín. Sin embargo, nos llena de pena tener que deciros que éste es uno de los juegos menos dinámicos para Dreamcast, a causa de los tiempos de carga que "amenizan" las partidas. No es que sean muy largos, ¡pero hay uno cada vez que alguien mueve casilla! Esto supone tantos minutos de espera que hasta el más paciente sufrirá un ataque de "modorritis" hasta que vuelva a ser su turno.

Y AUNQUE PODEMOS PROBARLO SOLOS, «Sonic Shuffle» es sobre todo un juego para pasárnoslo bien en compañía de tres amigos, como todo "party" que se precie (lamentablemente, no incluye una opción para jugar online, como se había comentado al principio). Pero con tanto tiempo de carga, y con tan pocas ocasiones de enfrentarnos directamente a nuestros rivales, las partidas carecen del ritmo necesario.

En fin, que es una pena que un juego tan esperado, tan vistoso y con tan buenos propósitos, nos haya dejado así de decepcionados. Nos hubiera gustado poder daros otra opinión, pero es que tiene un fallo imperdonable siendo un juego de tablero: su desarrollo es aburrido.

Esperamos que sólo sea un traspiés, y que Sonic sea capaz de sacarse la espina con «Sonic Adventure 2», su próxima cita con todos los jugones de Dreamcast. ■

ESTOS TABLEROS ME SUENAN DE ALGO



Pues claro que nos suenan. Los tres primeros tableros están localizados en lugares que ya hemos recorrido en «Sonic Adventure». ¿Acaso no os suenan nombres como "Emerald Coast", "Fire Bird", o "Nature Zone" (la selva)? Los otros dos son "Riot Train" y "Fourth Dimension Space". ¡Quién sabe si serán escenarios de la próxima aventura del erizo azul!





Las voces del modo historia no están dobladas, pero sí que hay subtítulos en castellano.

▲ Nos encanta: Visualmente, es un juego realmente chulo. Y los minijuegos multijugador son sencillos y bastante divertidos.

▼ Podía haberse mejorado: Ante todo, los constantes y numerosos tiempos de carga, que acaban por convertirlo en un juego aburrido.

Valoración

El primer "party" se queda sin fuelle por sus muchos tiempos de carga y el poco protagonismo de los eventos multijugador.



DUCATI WORLD

Acclaim ha intentado repetir con las motos Ducati el éxito de «Ferrari 355», **pero se les ha gripado el motor.**

- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim** *www.acclaim.com*
- Distribuidora: **Acclaim** *www.acclaim.com*
- Visual Memory: **8 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



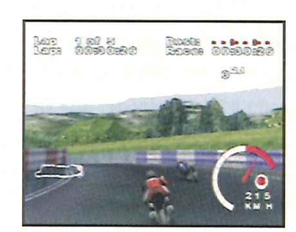
¡Chaval, que pierdes la moto! Eso te ocurre por no ponerte el cinturón de seguridad.

Los moteros no han tenido mucha suerte con Dreamcast. Hasta ahora, sólo «Suzuki Alstare» les permitía emular a Alex Crivillé y compañía, así que es de suponer que estarán esperando ansiosos la llegada de «Ducati World».

Por su nombre habréis deducido ya que el juego se centra esencialmente en la marca Ducati, y es que este título, al igual que ocurría con «F355 Challenge», está dedicado en exclusiva a la legendaria marca de motos.



Los movimientos del piloto son lo más realista del juego.





En este caso, las motos no son último modelo. Tendremos que ganar unas cuantas carreras más para comprarnos una más potente.

EL PLANTEAMIENTO DE «DUCATI WORLD» sigue la estela de simuladores como «Sega GT», es decir, que nos obliga a ir consiguiendo los diferentes carnets para poder conducir motos cada vez mejores. Una vez que conseguimos el más básico ya nos podemos comprar la primera, que lógicamente no es nada del otro mundo, pero según vamos ganando carreras, podemos mejorarla con accesorios mecánicos, o directamente comprarnos otra con mayor rendimiento.

Las motos se dividen por épocas, así que podemos probar desde las que llevaba nuestro abuelo… hasta las llamadas Monsters, que son lo más puntero de la marca. Además, también podemos comprarnos nuevos cascos y monos para fardar cuando pasemos con la moto por delante de unas "pibitas".

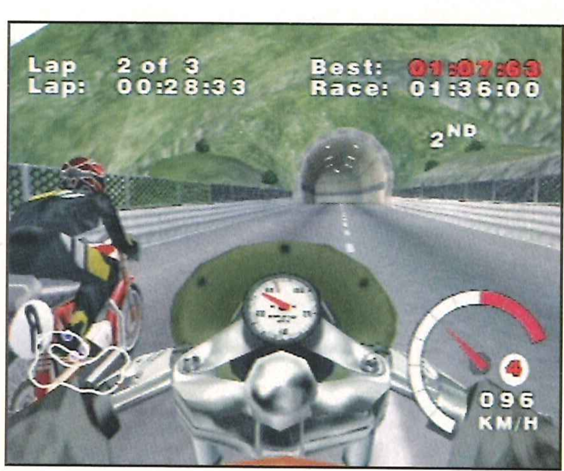
Como podéis comprobar, el planteamiento no resulta revolucionario ni novedoso, pero es sin duda alguna la ▶▶

DUELO MOTERO



El modo a dos jugadores nos da la opción de poder disfrutar de unas carreras entretenidas y con algo más de emoción que las del modo "Ducati Life". Aquí por lo menos nuestro rival sí que ofrece alguna resistencia, así que los piques están asegurados.







Nuestro rivales no oponen ninguna resistencia cuando intentamos adelantarlos. Como no nos crucemos nosotros, la emoción es mínima.





▶▶ mejor forma de hacernos creer que somos pilotos de carreras como los reales.

Sin embargo, a partir de aquí aparecen los problemas de «Ducati World»: en sus escuetos menús destaca el modo "Ducati Life", que es el modo historia del que os hemos estado hablando.

Cuando por fin tomamos la salida en una carrera, nos sorprende un control irreal y demasiado arcade, que no se corresponde con lo que pensábamos encontrar. La moto tiene reacciones de lo más raro, dándole a veces por subirse a las paredes de los túneles para luego volver a la pista. ¿Vosotros habéis visto alguna vez a una moto hacer eso en la carretera?

Otro "cante" es que no haya competitividad alguna en las carreras. Llegar los primeros depende de si nos salimos o no, pero nunca se entabla un duelo de verdad por adelantar a un rival (es algo así como el «Hang On» trasladado al año 2001).

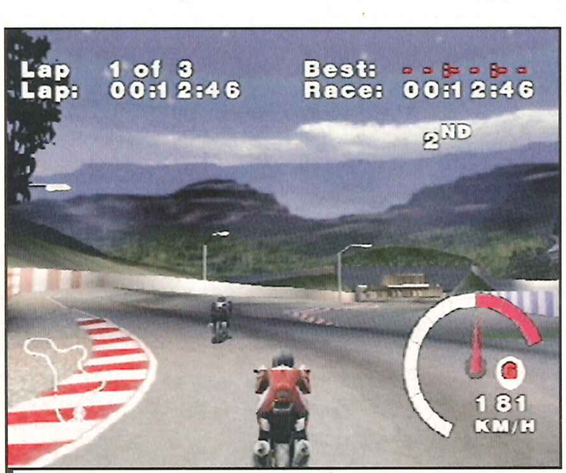


UN ASPECTO QUE SÍ NOS GUSTA son los cambios de postura del piloto al dar una curva, tumbándose sobre la moto de una forma realista. Aquí es donde el juego da su mejor imagen de simulador.

Los circuitos, en cambio, son demasiado sosos, con escenarios facilones y poco detallados, que además nos ofrecen un tratado sobre el "popping" y su influencia en los juegos de carreras.

Al final, el modo para dos jugadores resulta ser el que salva un poco el nivel, y se hace imprescindible si nos apetece disputar una carrera que ofrezca el mínimo de competitividad y emoción.

Viendo cómo está el patio, mucho nos tememos que los moteros tendrán que esperar otra ocasión mejor, porque «Ducati World» queda lejos de ser lo que buscaban. ■



Las carreras no transcurren en circuitos de competición, sino en carreteras normales y corrientes. ¿Habrá una gasolinera por aquí?



Los escenarios son muy sosos. ¿Dónde quedaron los detalles?



VIDA DUCATI

En el modo "Ducati Life" tenemos que ir sacándonos carnets cada vez mejores, que nos permiten ir comprando mejores modelos. Con el dinero que ganamos en las carreras también podemos comprar nuevos componentes para la moto, o cascos y monos más modernos y resistentes.

LAS TRES VISTAS



El juego nos da la posibilidad de escoger tres cámaras distintas. La más socorrida es la que sitúa la cámara detrás del motorista, mientras que las otras dos son interiores, con la diferencia de que en una se ve el manillar y en la otra no. A nosotros nos gusta la del manillar, ya que le imprime realismo a la carrera y además se gana un poco de sensación de velocidad.

▲ **Nos encanta:** La postura del piloto cuando toma las curvas. La idea de comprar accesorios y motos en el modo «Ducati Life».

▼ **Podía haberse mejorado:** El diseño de los escenarios es muy pobre. No nos da sensación de competir contra otros motoristas.

Valoración

Podría haber sido el «F355» de las motos, pero necesitaría una revisión a fondo para dar la talla como un verdadero simulador.



KISS PSYCHO CIRCUS

Definitivamente, **lo que mejor se le da a estos chicos** es la música. Disparando desafinan en todas las notas.



- Tipo de juego: **Acción subjetiva**
- Compañía: **Tremor Entertainment** *www.tremor.net*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.com*
- Visual Memory: **11 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Edad: **+16**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Tras el delicioso sabor de boca que nos dejó «Quake III Arena», y en espera del lanzamiento de títulos como «Unreal» o «Half Life», los chicos de Tremor nos traen un juego que nos tememos que no puede hacerle sombra a estos monstruos del género.

LO MÁS APROPIADO AL CONVERTIR un juego de PC es introducir mejoras sobre el original, pero en el caso de «KPC», no sólo no han mejorado en nada la versión de PC, sino que han obviado las posibilidades que ofrece nuestra querida máquina.

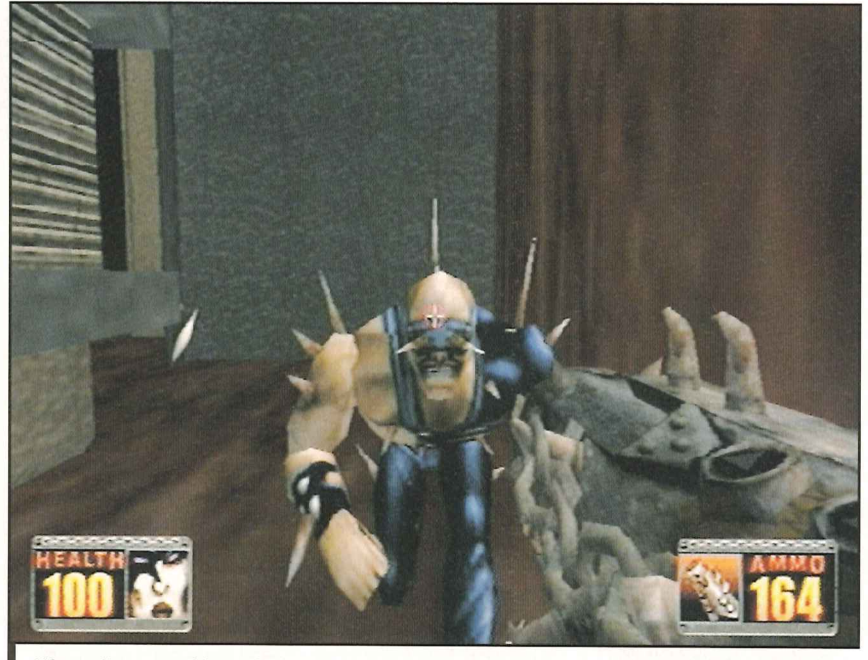
El juego se basa en una serie de cómics del conocido Todd McFarlane (el creador de "Spawn"), y su principal virtud reside en no ser el típico arcade subjetivo que se resuelve con disparar a todo lo que se mueva, sino que también nos hace poner el "coco" a trabajar para lograr objetivos que nos dotan de nuevas habilidades.



Este rosetón tan mono debe haber costado una pasta, a ver qué pasa si le disparamos...



Pero pronto comienzan las decepciones. Primero, al ver que el juego va mucho del Psycho Circus y poco, o casi nada, del grupo Kiss, aparte de la carátula. Después nos encontramos con que el argumento es interesante al principio, con objetivos bien claritos para los que sepan inglés, y escenarios que no se mueven mal, son muy realistas y recrean bien el mundo del Psycho Circus. ▶▶



Más que feroces, podríamos decir que los enemigos del juego son auténticos descerebrados que se lanzan contra nosotros en cuanto nos divisan. Éste no sabe lo que le espera en cuanto apretemos el gatillo.









Nuestro objetivo principal es buscar las distintas partes del disfraz que llevan los Kiss. Según las vamos encontrando adquirimos nuevas habilidades, y al final tenemos al grupo hecho un pincel.



En todo circo debe haber un payaso. Aquí tenéis el vuestro.

DISPAROS Y MÁS



Una pista, para conseguir esta llave y poder avanzar en el juego nos hacen falta las botas que encontramos más adelante. De nada.



Un detalle muy del estilo «Tomb Raider»: tenemos que estar al loro de lo que abren estas manivelas cuando las activamos.



Pulsar o no pulsar, ésa es la cuestión. El caso es que si queremos avanzar, no tenemos más remedio que hacerlo. Valor y al toro.



Un consejo: al subir por las escaleras, no dejéis de mirar detrás vuestro. Estas subiditas están repletas de sorpresas. ¡Cuidadín!



Sin embargo, las cosas varían mucho cuando nos movemos nosotros. Como no se pueden usar ni el teclado ni el ratón, el control es un mareo, a pesar de la opción para configurar el mando.

Luego llega el momento de enfrentarnos a nuestro primer enemigo, y vemos que su escasa inteligencia sólo le da para abalanzarse sobre nosotros. Olvidados de criaturas que se esconden para sorprendernos: nuestra estrategia es atacarles en plan kamikaze, disparando hasta encontrar el generador del que nacen (¿recordáis «Gauntlet Legends»?). Una vez eliminado el generador, no se les ve más el pelo.

Por si esto fuera poco, se repiten en casi todas las fases, con lo llegan a ser como uno más de la familia.

EN UN JUEGO CON KISS DE PROTAGONISTAS, sería lógico que la banda sonora fuese la caña. Sin embargo, hay demasiados momentos en los que reina el más absoluto de los silencios, y cuando no es así, la música no cambia de intensidad en las situaciones más difíciles.

En definitiva, «Kiss Psycho Circus» es un juego que no ha sabido aprovechar las posibilidades de nuestra consola (no es que no tenga una opción para jugar en Internet, es que ni siguiera tiene un modo multijugador). Si hubiera aparecido antes, apenas tendríamos títulos con los que compararlo, y entonces hubiéramos dicho que es un juego entretenido. Pero tras probar «Quake III», lo dejaremos en que, pese a sus buenas intenciones, se queda para que los amantes del género puedan entrenar hasta que lleguen a España «Unreal» o «Half Life». ■

NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD DE DARTE UN BAÑO



Los momentos en los que vamos bajo el agua no son frecuentes, pero le restan monotonía al juego. El remojón nos permite encontrar cosillas escondidas que no nos podemos perder, pero hay que ir con cuidado: no somos la Sirenita, y nuestros pulmones tienen una resistencia limitada aquí abajo.



Este generador ha dejado de darnos la lata después de enseñarle nuestro "juguetito".

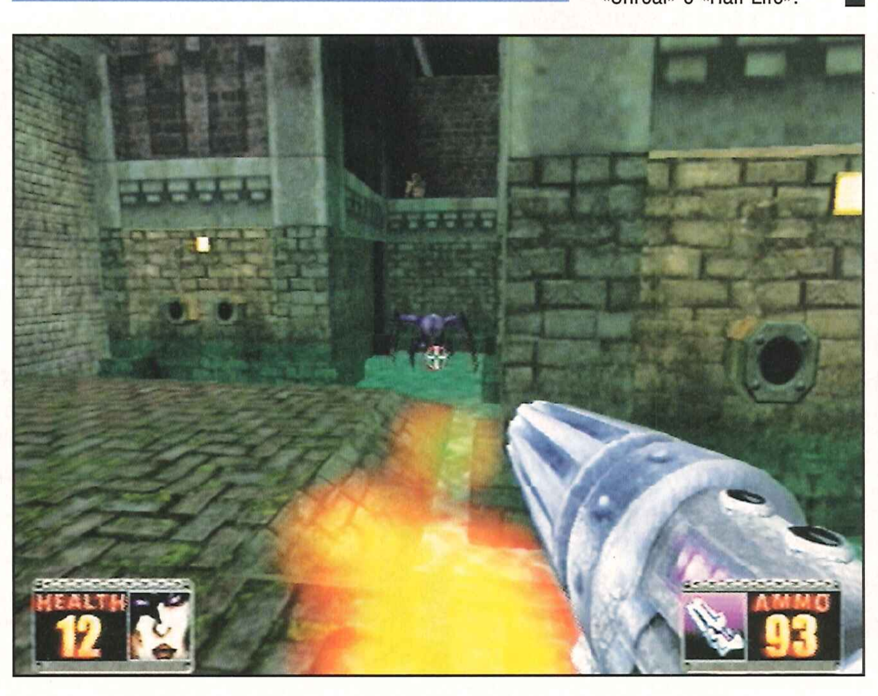
¿DÓNDE VAIS CON ESA CARA?







Estos que veis aquí arriba son sólo una pequeña representación de las bellezas que nos vamos encontrando por el juego en el papel de jefes finales. Pero podéis estar tranquilos, porque aunque estos tíos son muy feos, no causan muchos problemas.



▲ Nos encanta: Tienen detalles originales, como el empleo de palancas o llaves para acceder a ciertas partes del escenario.

▼ Podía haberse mejorado: Los Kiss casi no aparecen. El control no es bueno, no tiene ningún modo para duelos multijugador.

Valoración

No se han esforzado en mejorar la versión de PC. Suspende en temas fundamentales como el control o los modos de juego.

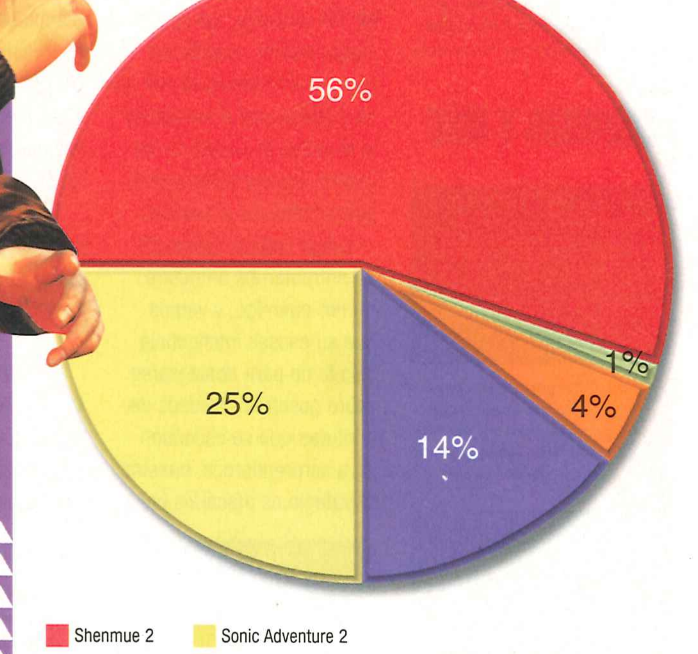


3

Este mes, Ryo Hazuki es la estrella indiscutible de la Zona Abierta. En primer lugar, porque «Shenmue» lleva en el número uno de los favoritos de los lectores desde que salió a la venta, y eso hay que celebrarlo. Pero además todo indica que «Shenmue 2» va a levantar todavía más expectación, porque nos habéis dicho que es la continuación que tenéis más ganas de que llegue.

LA ENCUESTA

Como suele ocurrir, algunos de los mejores títulos de Dreamcast están a la espera de una segunda parte que, en todos los casos, promete igualar (esto va bien) e incluso superar (esto ya es la leche) la calidad de sus predecesores. El mes pasado os propusimos las cinco segundas partes más esperadas, para que nos dijerais a cuál tenéis más ganas de jugar. Los títulos por los que podíais optar eran: «Shenmue 2», «Space Channel 5-2», «Crazy Taxi 2», «The House of the Dead 3» y «Sonic Adventure 2». Así ha quedado el resultado final:



Shenmue 2 | Sonic Adventure 2 | Crazy Taxi 2 | The House of the Dead 3 | Space Channel 5-2

Ha quedado claro que «Shenmue 2» es el número uno entre vuestros favoritos, en parte por su innegable calidad, y también porque el final del primer capítulo nos ha dejado un poco colgados esperando a que Ryo Hazuki llegue a Hong Kong. En vista de la expectación, este mes os hemos preparado un reportaje sobre esta esperada aventura. Menos tiempo tendremos que esperar para disfrutar de la segunda aventura de Sonic en Dreamcast, y conocer a los taxistas locos de «Crazy Taxi2 », vuestras siguientes preferencias. Llama la atención el escaso resultado que han obtenido los pestilentes fiambres de «The House of the Dead 3» y, sobre todo, el retorno de la reportera Ulala. La verdad es que nosotros, aunque sólo sea porque vuelva a hacernos una visita a la redacción, sí estamos deseando que llegue «Space Channel 5-2» para seguir moviendo el esqueleto.
Vistos los resultados, la encuesta de este mes se hacía casi obligada:

¿QUÉ MEJORAS TE GUSTARÍA VER EN «SHENMUE 2»?

- ***Que haya más acción***
- ***Que esté traducido al castellano***
- ***Que nos dé mayor libertad en la investigación***
- ***Que tenga un final más cerrado***
- ***Que haya un encuentro cara a cara con Lan Di***

Si queréis votar, y de paso echar un buen rato con sus contenidos, daos una vuelta por nuestra página web, que está en:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

El genial «Shenmue» ha sido desbancado del primer puesto de los más vendidos, y claro, si había algún título capaz de lograrlo, tenía que ser «Phantasy Star Online», que no ha esperado ni un minuto para llegar a lo más alto de la lista. (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Phantasy Star Online
2	Shenmue
3	Virtua Tennis
4	Vanishing Point
5	Sonic Adventure
6	Metropolis Street Racer
7	Resident Evil Code: Veronica
8	Spawn
9	Jet Set Radio
10	Grandia 2

LA OPINIÓN

¡La de mensajes que estamos recibiendo a diario! Que quede claro que ninguno se queda sin que lo leamos, pero como no caben todos, aquí tenéis una selección:

@ "Todos los dreamers debemos apoyar a Sega para que no deje de fabricar la mejor consola del siglo, ni de crear los mejores juegos".
Raul Muro

@ "Tengo el «Sonic Adventure», y está muy bien a nivel de gráficos y sonido, pero la verdad es que la cámara no me gusta nada".
César G.

@ "No entiendo cómo le podéis poner un 8 a «Virtua Striker 2». ¡Si su jugabilidad es nula! Y al fin y al cabo, para ver buenos gráficos, mejor me chupo el Fútbol Total de Vía Digital. ¡Menos mal que no lo he comprado!"
David Daura

@ "He jugado a cientos de juegos en mi vida, pero «Shenmue» ha sido toda una experiencia: es la primera vez que un juego me marca así. Y no hace falta saber mucho inglés, pues los personajes transmiten las emociones con sus rostros. Es una obra maestra y sólo por jugarlo merece la pena comprarse nuestra consola".
David Cobo

@ "Dreamcast tiene un montón de juegazos, pero mi favorito es «Virtua Tennis», con gráficos insuperables. Yo no paro de pasármelo bien con él. Sin duda, es el mejor, con «RE Code: Veronica» y «Metropolis Street Racer»".
Sergio Janini

@ "Espero que también aceptéis, entre tantos elogios, alguna crítica a «Shenmue». Gráficamente es bueno y su nivel de interacción es total... Pero su argumento es tan predecible, que me resultó sumamente monótono".
Daniel Alonso

@ "Os recomiendo que os compréis «Phantasy Star Online» (siempre que os gusten los RPG, claro). Es el juego más alucinante que he visto y no os defraudará".
"Valeno"

@ "No mola nada que Sega vaya a programar juegos para otras consolas. ¡Nuestros juegos deben ser únicos!"
Daniel López

@ "Estoy más que contento con la decisión de mi querida Sega de hacer títulos para otras consolas sin dejar de crearlos para Dreamcast. ¿No sería genial ver a Mario y a Sonic juntos en un juego?".
Alberto Carmona

@ "Ya he jugado con «Vanishing Point» y me parece un gran juego de simulación, que merecería un 10".
"Rey Baj Life"

Este es vuestro espacio para transmitir vuestras opiniones sobre el mundo de Dreamcast y sus juegos. No lo penséis más y enviadnos un "emilio" a la siguiente dirección:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1	Phantasy Star Online
2	Shenmue
3	Virtua Tennis
4	Grandia 2
5	Metropolis Street Racer
6	Quake III Arena
7	Jet Set Radio
8	Resident Evil Code: Veronica
9	Vanishing Point
10	Soul Calibur

¡IMPORTANTE!

En el próximo número abriremos Punto Crítico, un espacio en el que queremos que nos contéis vuestra opinión sobre el juego que os propondremos cada mes. Para inaugurarla, hemos elegido «Grandia 2». Podéis enviar vuestros mensajes a: **puntocritico.dreamcast@hobbypress.es**

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Menuda lista de juegos absolutamente imprescindibles habéis escogido este mes. Y se nota que ya habéis empezado a jugar con «Phantasy Star Online». ¡A que teníamos razón y es la caña!



1	Shenmue
2	Virtua Tennis
3	Phantasy Star Online
4	Resident Evil Code: Veronica
5	Metropolis Street Racer
6	Soul Calibur
7	Quake III Arena
8	Sonic Adventure
9	Crazy Taxi
10	Jet Set Radio

Ésta es la dirección de nuestra página web, en la que podéis entrar para disfrutar de un montón de contenidos, y además votar por vuestros favoritos.

www.hobbypress.es/dreamcast

S.O.S Dreamcast

Decididamente, son tantas las dudas que os corren por venas y arterias, que el mes que viene, sin falta, vamos a ampliar esta sección. Ahora, os dejamos con los casos más urgentes.

DUDAS SOBRE «PHANTASY STAR ONLINE»

A nuestro amigo Sergio Romero le asaltan varias dudas sobre este genial juego de rol.

¿Se pueden modificar las características de los personajes?



ROD: Sí puedes, pero solo las características físicas. Y además, las posibilidades son casi infinitas. Es más, la idea es que todos los jugadores se configuren un personaje diferente que sea reconocible por la comunidad virtual del juego en Internet.

¿Se puede tener más de un personaje?

ROD: Resulta que el juego sólo reconoce un personaje en cada VM, con lo que puedes tener tantos personajes... como tarjetas de memoria tengas. Pero chico, no seas ansioso, que con un personaje te basta y te sobra, créenos.

¿Merece la pena el juego offline?

ROD: Pues es también muy divertido, pero lo que realmente hace especial a «Phantasy Star Online» son las partidas a través de Internet.

CON EL DEDO EN EL GATILLO

Resulta que nuestro amigo Oscar Calonge se quiere comprar la pistola oficial de Sega.

Me parece más chula que las otras que han salido, pero no me atrae nada «The House of The Dead 2» y sólo la encuentro en un pack con este juego. ¿La puedo comprar suelta? ¿Qué otros juegos de disparos hay o van a salir en el futuro?

ROD: Por ahora, sólo se puede comprar la pistola de Sega en un pack «The House of the Dead 2», que además es también el único juego compatible con ella. En mayo va a salir «Confidential Mission», un nuevo arcade de disparos, y entonces suponemos que Sega sacará a la venta su pistola por separado.

¡A VER SI SALE UNA AVENTURA GRÁFICA!

A Julio, de Zaragoza, le apetece jugar una aventura gráfica en su Dreamcast.

¿Sabéis si Sega ha sacado alguna del estilo de los «Broken Sword» o «Mundodisco»?

ROD: Es una pena, pero ni Sega, ni ninguna otra compañía tiene entre sus lanzamientos una aventura gráfica, un género muy común en PC, pero bastante raro en el mundo consolero, a pesar de contar con muchos seguidores. Pues nada, a ver si lo programadores leen esto y se animan, que ya nos gustaría a todos.

UN JUEGO DE TERROR... A LO CACHONDO

A Micky le han entrado ganas de jugar con «Evil Dead: Hail to the King».

...Hablasteis de él en vuestro nº14. ¿Pero cuándo va a salir en España?

ROD: La distribuidora Proein tiene este título entre sus planes de lanzamiento para mayo, así que si todo sale bien, a lo mejor el mes que viene podemos ofreceros una preview de este juego, que como sabes está a medias entre el terror y la comedia más alocada.

PREGUNTANDO SE LLEGA A ROMA...

...Y Manson, si le dejan, es capaz de llegar a Madagascar a base de preguntas.

¿Qué juego de rol me recomendáis? (No me dejan jugar con Internet).

ROD: Pues si no vas a poder jugar online a «Phantasy Star Online», te recomendamos «Grandia 2», siempre que hables inglés. Si no, espera al mes que viene y cómprate «Skies of Arcadia», que vendrá muy bien traducido.

¿Cuándo sale «Headhunter»?¡Qué pinta!

ROD: Sega espera sacarlo en septiembre.

¿Cuántos días tiene que "currar" Ryo?

ROD: Si haces todo correctamente y no pierdes el tiempo, tendrás que trabajar sólo cinco días.

¿Qué hay que hacer para encontrar un curro tan guapo como el vuestro?

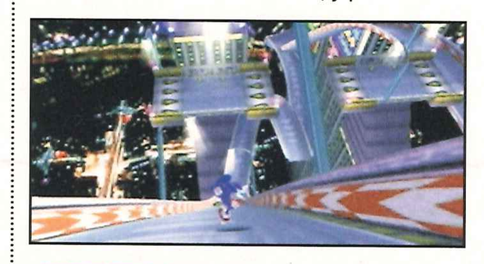
ROD: Un máster en chulería por la universidad de Alpedrete, o casarse con la hija del jefe.

SE ATASCÓ EN «SONIC ADVENTURE»

Gema Blesa dice que es una asidua jugadora de Dreamcast (mira, como mi abuela Lola), y nos pide ayuda con el juego de Sonic.

...estoy en Mystic Ruins y el Egg Carrier se ha llevado a Amy. Supuestamente debo subir a la montaña, ¡pero no sé cómo!

ROD: Al lado de la cabaña de Mystic Ruins hay una cueva en la pared. Entra en ella y ve hasta el final. Saldrás a una nueva zona de las Mystic Ruins. Corre siempre al lado de la pared de la derecha y encontrarás la puerta que te da paso al interior de la montaña. Ábrela, y ¡adelante!



¿VOLVEREMOS A JUGAR CON LARA?

Javi Martín es de Tenerife y se siente preocupado por nuestra querida Lara Croft.

¿Qué hay de cierto en los rumores del cambio radical de la saga «Tomb Raider»?

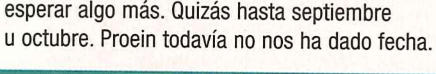
ROD: Si pensamos que en el penúltimo título la protagonista se murió (al menos, en apariencia) y en el último hemos jugado con una especie de fantasma... poco tardaremos en entender que la serie necesita un importante cambio. Y en Eidos aseguran que lo están realizando.

Y ÉSTE ES UN POCO VAMPIRO

Fresquita, recién salida de Murcia, nos llega la pregunta de Malkav, que es un tío muy majete y además, fan incondicional de Raziel.

Al final, ¿cuándo va a salir «Soul Reaver 2»?

ROD: En Estados Unidos sale antes del verano, pero nosotros tendremos que esperar algo más. Quizás hasta septiembre u octubre. Proein todavía no nos ha dado fecha.



No te cortes y pregunta todo lo que quieras, que además el mes que viene tendremos más espacio. Nuestra dirección electrónica sigue siendo ésta: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Siguen llegando nuevos títulos al catálogo de Dreamcast, pero no podrán con nosotros. Tenemos la firme idea de seguir actualizando la guía de compras mes tras mes. Nos cuesta unos cuantos sudores, pero esperamos que os sirva de ayuda antes de tomar una decisión.

■ VELOCIDAD

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

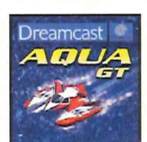


Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus diferentes modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación................................... 8

AQUA GT

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 4**
Idioma: **INGLÉS**

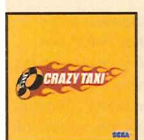


Una visión distinta de la velocidad es la que nos propone este juego, que está protagonizado por lanchas motoras. Tiene una realización técnica aceptable, con circuitos que nos llevan por ciudades famosas del mundo, pero la puesta en acción no ofrece la espectacularidad y el interés necesario.

Puntuación................................... 5

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación................................... 9

DUCATI WORLD

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este simulador de motos tiene a la potente escudería italiana como principal reclamo, si bien es demasiado soso y ofrece poco juego a la competición. Es, junto a «Suzuky Alstare», el unico juego de carreras de motos que podemos disfrutar en nuestra consola, pero no llega siquiera al aprobado.

Puntuación................................... 4

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las novedades no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación................................... 7

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El último simulador de F-1 de Vydeo Systems nos ofrece un plus de realismo que hace lo hace ser el más correcto del género. Fidelidad absoluta en casi todos los aspectos de un campeonato que implica un elevado nivel de dificultad y una larga curva de aprendizaje. Ideal para expertos.

Puntuación................................... 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación................................... 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco exacto de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso, y su control, una pesadilla.

Puntuación................................... 3

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Su simpatía inunda cada minuto de juego, y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra nuestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación................................... 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación................................... 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación................................... 6

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación................................... 7

VELOCIDAD

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación.................................. 6

SEGA GT

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación.................................. 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación.................................. 8

SOUTH PARK RALLY

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Los pandilleros más gamberros de hoy en día se han reunido en esta ocasión para echar carreras absolutamente locas. Con el peculiar (y guarrindongo) sentido del humor de la serie intacto, pero eso sí, en inglés. Y las carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es injugable.

Puntuación.................................. 5

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad es bastante alta.

Puntuación.................................. 8

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación.................................. 7

STUNT GP

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra juego de carreras que se aparta del camino más realista y opta por los coches de radiocontrol. Su mejor virtud está en todos los loopings y vueltas que hay en sus circuitos, y en una jugabilidad bastante aceptable. Sin embargo, no pasa de ser un título normalito, sin más.

Puntuación.................................. 5

SUPER RUNABOUT

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi», que se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación.................................. 8

TOY RACER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **1.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los juguetes rebeldes de «Toy Commander» vuelven para echarnos unas carreras. Aunque técnicamente no va muy allá, tiene tres virtudes: es el primer juego con carreras online en tiempo real, una parte de los beneficios de su venta será para una causa benéfica, ¡y además es baratísimo!

Puntuación.................................. 6

VANISHING POINT

Compañía: **CLOCKWORK GAMES**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este juego de carreras con casi 40 turismos de las mejores marcas del mundo, puede mirar sin tener que pestañear al otro grande, «Metropolis Street Racer». Y esto es gracias a un genial apartado técnico, de dejar con la boca abierta, y un concepto de carreras muy divertido. Imprescindible.

Puntuación.................................. 9

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................. 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación.................................. 8

DEPORTIVOS

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos propone coger una bicicleta para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con ¡más de 1.300! movimietos y una gran jugabilidad, el juego hace las delicias de los fans de los deportes de riesgo, si bien es cierto que, técnicamente, es un pelín flojo.

Puntuación.................................. 7

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero su apartado gráfico está descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación.................................. 8

ECW ANARCHY RULZ

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego de lucha extrema brilla por su número de luchadores y por su enorme cantidad de opciones. Pero su pobre nivel técnico, sus gráficos de ni fu ni fa y su escasa jugabilidad (con muy pocos golpes) lo hacen sólo recomendable para fanáticos incondicionales de este ¿deporte?

Puntuación.................................. ?

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Compañía: **VIRGIN**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simulador de fútbol de Virgin nos invita a jugar al fútbol en liga europea, con equipos, jugadores y campos reales. Tiene mejor voluntad que resultados, pues la dureza e imprecisión del control, así como la poco ajustada inteligencia de los jugadores, le restan bastantes enteros.

Puntuación.................................. 6

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................... 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................... 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación.................................... 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

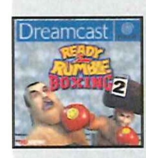


Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación.................................... 8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y el aspecto de los personajes (con muchos nuevos); además ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación.................................... 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación.................................... 8

SYDNEY 2000

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Las olimpiadas del 2000 se han celebrado en Sydney... y en nuestra Dreamcast. El juego incluye doce pruebas y un modo olímpico que alarga bastante su vida, pero técnicamente es bastante flojo, con deportistas y escenarios demasiado sosos. Y el doblaje está sincronizado de pena.

Puntuación.................................... 5

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación.................................... 8

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una segunda parte que mejora al original, sobre todo en lo que se refiere a su mayor variedad de objetivos, y nuevas opciones de juego para dos jugadores. Como novedad, también incluye dos completos editores de personajes y de pistas. Ahora, que técnicamente es muy similar al primero.

Puntuación.................................... 9

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

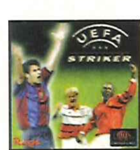


Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer», y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación.................................... 8

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.................................... 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

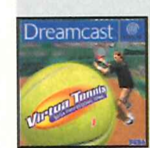


Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.................................... 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Así que ya sabes: una compra ineludible.

Puntuación.................................... 10

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la excusa de la Eurocopa del pasado verano, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Un simulador muy correcto para futboleros con hambre de gol.

Puntuación.................................... 7

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



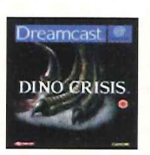
Otro título de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar la Royal Rumble, con peleas multitudinarias. Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte".

Puntuación.................................... 7

AVENTURA

DINO CRISIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

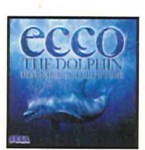


Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación................................... 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. Uno de los exponentes del "Survival Horror", con algunas novedades exclusivas, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación................................... 7

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El último capítulo de la saga «Resident Evil» no tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo habéis jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación................................... 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación...................................10

SHENMUE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación................................... 9

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación................................... 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación................................... 7

TOMB RAIDER CHRONICLES

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

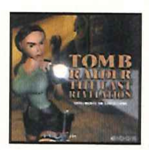


El segundo capítulo que sale en Dreamcast de la saga más famosa del genero aventurero, nos plantea cuatro episodios independientes y muy diferentes entre sí, con lo que el juego gana enteros en variedad y diversión. Su dificultad está más ajustada que nunca. Para fans de la Srta. Croft.

Puntuación................................... 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación................................... 7

102 DÁLMATAS

Compañía: **CRYSTAL DYNAMICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los más pequeños de la casa encuentran en este título un plataformas con la misión de desbaratar los sádicos planes que la malvada Cruella de Vil tiene con los 100 perritos dálmatas hermanos de sus protagonistas. El juego sigue el argumento de la película de Disney y al estar doblado gana bastante.

Puntuación................................... 6

KAO THE KANGAROO

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



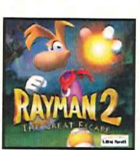
Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación................................... 6

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación................................... 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación................................... 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación................................... 6

TOY STORY 2

Compañía: **DISNEY**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La versión "jugátil" de la peli de Disney nos pone a dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación................................... 6

CAPCOM VS SNK

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el que es el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. Ritmo frenético en los combates, Super Special Moves, escenarios interactivos y, sobre todo, mucha, mucha jugabilidad.

Puntuación........ 9

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación........ 9

FIGHTING VIPERS 2

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Aunque son pocos, los luchadores más raros y estrafalarios del género nos regalan un montón de horas de diversión en esta nueva versión del clásico de Saturn. Técnicamente es correcto, pero quizás su control sea demasiado simple y además, pide a gritos el modo "historia" que le falta.

Puntuación........ 7

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación........ 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación........ 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es una gran opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación........ 9

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **4.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación........ 9

POWER STONE 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación........ 9

PROJECT JUSTICE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La tercera parte de la saga «Rival Schools» llega a Dreamcast para que nosotros nos liemos a guantazo limpio en el Instituto. Combates en equipo, rápidos y en amplios escenarios 3D. Un montón de personajes con un diseño muy manga y lleno de humor, para un juego divertidísimo.

Puntuación........ 8

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación........ 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación........ 7

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación........ 6

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación........ 7

SPAWN

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Un innovador juego de lucha en 3 dimensiones que nos lleva hasta el Infierno. Preparáos para un apartado técnico de excepción y frenéticos combates multijugador entre los personajes creados por Todd McFarlane. Y de la mano de Capcom, una compañía que es sinonimo de diversión.

Puntuación........ 8

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación........ 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación........ 8

■ ACCIÓN

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía: **3DO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación.................................. 5

BANGAI-O

Compañía: **SWING**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación.................................. 5

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación.................................. 6

DINOSAURIO

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.995 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Esta adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación.................................. 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación.................................. 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación.................................. 6

GIGA WING

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Esta conversión de una recreativa cojea por varios lados. En primer lugar, tiene sólo siete fases, una cifra que se queda muy corta. Por si fuera poco, la acción se vuelve totalmente caótica cuando aparecen un montón de disparos y navecillas en la pantalla. Un matamarcianos flojillo.

Puntuación.................................. 4

GRAND THEFT AUTO

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación.................................. 7

GUN BIRD 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom ha convertido una de sus recreativas, que nos mete en la piel de siete personajes para avanzar al más puro estilo de los mata-mata clásicos. No se le puede achar mucho a nivel técnico, pero es que es demasiado corto, y también confuso debido a los miles de disparos de los enemigos.

Puntuación.................................. 5

HIDDEN & DANGEROUS

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una conversión de un juego que había tenido cierta fama en PC, pero que se estrella de plano en su llegada a nuestra consola. Los gráficos son bochornosos, con unas animaciones impropias de los tiempos que corren, con lo cual el posible interés que podría tener la acción se reduce a cero.

Puntuación.................................. 3

JEDI POWER BATTLES

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación.................................. 8

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación.................................. 10

KISS PSYCHO CIRCUS

Compañía: **TREMOR ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas..** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Poco, poquísimo fuelle el de un juego de acción subjetiva con un control infernal y un desarrollo supermonótono y soso. Además, los Kiss, que le dan el título, son más un reclamo publicitario que otra cosa, pues casi no aparecen en el juego (y la banda sonora es de pena). Nada recomendable.

Puntuación.................................. 3

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se pueden pedir a un juego de acción. Es un buen "shooter" en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión; la pena es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación.................................. 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo diparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................. 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación.................................. 6

QUAKE III ARENA

Compañía: **ID SOFTWARE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación.................................. 10

SILENT SCOPE

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación.................................. 7

STAR WARS DEMOLITION

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego aprovecha el tirón de la saga Star Wars para plantearnos unas insulsas batallas con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que les caracterizan. La niebla es común a todos los escenarios, y el interés de los combates decae con demasiada rapidez.

Puntuación.................................. 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



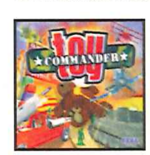
Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña que nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................. 9

■ ACCIÓN

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................. 7

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat´em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................. 6

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación.................................. 6

MR. DRILLER

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle, y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus.

Puntuación.................................. 6

RAINBOW SIX

Compañía: **RED STORM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer gran juego de estrategia que sale en Dreamcast nos pone al mando de un equipo de lucha antiterrorista en una serie de misiones con diversos objetivos. Técnicamente complejo, sus extensos menús recuerdan demasiado su origen del PC. Para aficionados que dominen el inglés.

Puntuación.................................. 7

SAMBA DE AMIGO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **19.990 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura, y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro.

Puntuación.................................. 8

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación.................................. 9

SONIC SHUFFLE

Compañía: **HUDSON SOFT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Es el único "party", por ahora, de Dreamcast y está protagonizado por Sonic y su panda. Su aspecto visual a lo «Jet Set Radio» es bonito, pero a la hora de jugarlo pierde enteros por los constantes tiempos de carga y por el escaso protagonismo que le otorga a los eventos multijugador.

Puntuación.................................. 5

■ OTROS GENEROS

GRANDIA 2

Compañía: **GAME ARTS**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte de este título clásico de Saturn ofrece a todo aficionado un motor gráfico estupendo, una historia interesantísima y el más divertido sistema de combates que conocemos. Es una joya del rol clásico, y su único problema es que requiere tener un buen nivel de inglés.

Puntuación.................................. 9

PHANTASY STAR ONLINE

Compañía: **SONIC TEAM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

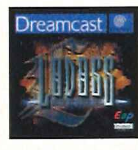


Un juego absolutamente único y revolucionario. Es el primer RPG online de nuestra consola, en el que podemos formar equipo con otros tres jugadores de cualquier parte del mundo para cooperar en una gran epopeya futurista. Y técnicamente, da gloria verlo. ¡Sólo podía ser en Dreamcast!

Puntuación.................................. 10

RECORD OF LODOSS WAR

Compañía: **SWING! INTERACTIVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

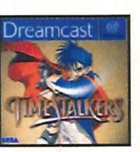


Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG, y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico-medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo», y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación.................................. 7

TIME STALKERS

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

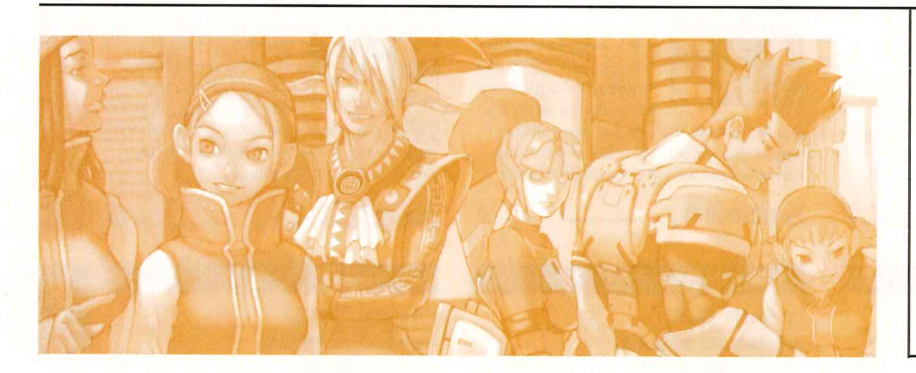


Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo.

Puntuación.................................. 6

■ JUEGOS DE ROL

PHANTASY STAR ONLINE



En el planeta Ragol te espera una gran aventura, y hay millones de personas deseando unirse a ti para vivirla. Si sigues los consejos de esta guía, serás el explorador más completo que exista en Internet.

¿QUÉ PERSONAJE ELEGIR?

Antes de comenzar tu larga andadura, tendrás que seleccionar el personaje con el que vas a jugar durante todo el viaje. Cada uno tiene sus características y habilidades propias, así que elige el que más se amolde a tu estilo y personalidad. Tienes nueve candidatos disponibles, divididos a su vez en tres categorías diferentes: Hunters, Rangers y Forces. Para evitar cualquier posible confusión posterior, te recordamos que cuando se quiere generalizar, en el juego llaman también "hunter" a cualquier integrante de los tres grupos anteriores, aunque se refieran a un Ranger por ejemplo. Matizado este punto, pasamos a detallar, uno a uno, los pros y las contras que muestran los personajes que componen las tres clases.

HUNTERS

A los Hunters les encanta la lucha cuerpo a cuerpo, para la cual emplean principalmente armas blancas, aunque también pueden atacar con armas de fuego. En cambio, no están bien dotados para el uso de técnicas. Su principal defecto es su limitada capacidad para alcanzar a los enemigos a distancia, en comparación con los Rangers. Aun así, son los ideales para los exploradores novatos.

HUMAR

Nos encontramos ante el inevitable personaje "todoterreno", bien dotado en general, pero que no destaca en ningún apartado en particular, ni en fuerza, ni en defensa o precisión. En cambio, y gracias a su buen equilibrio, puede aprender y usar algunas magias a lo largo del juego. Muy recomendable para jugadores novatos o que quieran ir a lo seguro, sin riesgos.

HUNEWEAR



Esta jovencita tiene mayor habilidad para emplear magias que el resto de miembros de su misma categoría, aspecto a tener en consideración sobre todo si piensas jugar en solitario.
Sacrifica algo de potencia respecto a los otros Hunters, pero sin duda es el personaje más nivelado del grupo.

HUCAST

Es una especie de máquina para triturar enemigos. Maneja gran cantidad de armas y tiene la mayor HP (puntos de vida) de todos los personajes del juego. Su gran problema es que no puede hacer ningún tipo de técnica, con lo que muchas veces dependerás de los items, en especial los de recuperación.



RANGERS

Puede que sean los personajes más completos de «Phantasy Star Online». Son grandes especialistas a la hora de atacar con armas de fuego, por lo que su táctica preferida consiste en disparar a los rivales desde largas distancias. Por contra, su talón de Aquiles es su pobre conocimiento cuando se trata de usar técnicas. Aún así, son una de las opciones más sólidas para cualquier tipo de jugador, novato o experto.

RAMAR



Nos encontramos ante un experto en el combate a distancia, lo cual le evita tomar riesgos innecesarios en las situaciones más comprometidas. Por si fuera poco, es capaz de utilizar varias técnicas y no presenta ninguna carencia realmente importante. Muy recomendable.

RACAST

Este grandullón es el único personaje de todo el plantel que puede hacerse con cualquier arma, sea del tipo que sea, y tiene a su vez gran puntería a la hora de acertar a los rivales. Es potencia en estado puro. Por desgracia, no puede hacer magias, por lo que depende de los items.



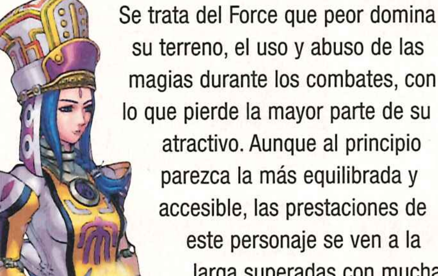
RACASEAL

Racaseal es una delicada androide que, aparte de poseer la mayor precisión de todos los Rangers, tiene gran poder de defensa. Sin embargo, le falta potencia en el ataque y no puede aprender a usar ninguna de las técnicas a lo largo de la aventura. A nuestro juicio, se trata del peor Ranger de los tres que hay disponibles.

FORCES

Sin ningún género de dudas, los Forces representan la elección más aconsejable para aquellos que tengan previsto dedicarle muchas horas al juego (nos imaginamos que la mayoría, ¿no?). Son muy débiles, casi indefensos en la lucha cuerpo a cuerpo, pero su profundo dominio de las magias compensa esas deficiencias. Eso sí, en las primeras partidas puede que no duren ni un segundo contra un rival poderoso.

FOMARL



Se trata del Force que peor domina su terreno, el uso y abuso de las magias durante los combates, con lo que pierde la mayor parte de su atractivo. Aunque al principio parezca la más equilibrada y accesible, las prestaciones de este personaje se ven a la larga superadas con mucha amplitud por sus otros dos compañeros de profesión.



FONEWM



Este extraño chaval de aspecto circense puede convertirse en una bestia parda si cae en las manos de un “jugón” experto. Es capaz de desarrollar todas las magias, su nivel de técnica es el más elevado de todos y también el Force que mayor radio de alcance tiene de todos.

FONEWEAR

Esta chica comparte bastantes similitudes con Fonewm. Tiene el hándicap de contar con muy pocos puntos de salud, pero su defensa es sensiblemente superior a la de su colega. Al igual que el anterior, es una de las mejores bazas por las que puedes decantarte, ya sea jugando en solitario o avanzando en grupo.



LAS ARMAS PRINCIPALES

En «Phantasy Star Online» cuentas con un arsenal de "juguetes" realmente alucinante para afrontar los peligros de Ragol. De hecho, hay tal cantidad, y con tantas variantes, que hablar de todas ellas podría ocupar decenas de páginas. Por ese motivo, a continuación vamos a mostrarte las más habituales y sin ningún atributo especial (como que dañe un 15% más a un tipo de enemigo, por ejemplo).

AUTOGUN

Una pistola con un gran poder ofensivo y amplio radio de impacto. Buena elección si lo que te van son las batallas a distancia.



SHOT

Es uno de los instrumentos de ataque preferidos por los Rangers. Puede acertar a varios objetivos a la vez, aunque tendrás que acercarte algo más de lo normal a los indeseables engendros de Ragol para conseguir hacer diana. La encontrarás en los niveles más avanzados del juego, pero te aseguramos que merece la pena.

HANDGUN

Es una de las mejores armas disponibles. Rápida y potente, puedes emplearla para disparar a los enemigos desde largas distancias (desde la entrada a una de las salas, por ejemplo), evitando los disgustos que da el acercarse demasiado a los bichos.



DAGGER



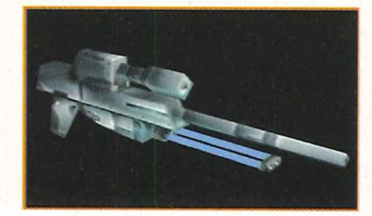
Estas pequeñas dagas únicamente las pueden emplear los Hunters. Son bastante rápidas y causan un daño razonable a los enemigos. Resultan de lo más socorrido en determinadas circunstancias, como cuando te ves rodeado de varios adversarios y tienes que liquidar a uno o dos de ellos para poder salir con vida del trance.

BRAND

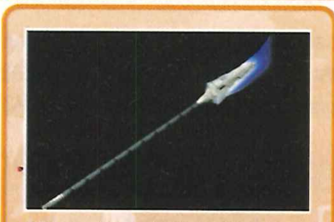
Pertenece a la familia de las espadas y es de las primeras armas con las que tendrás que vértelas con tus rivales. Competente, pero sin excesos, al ser potente y muy fiable, la utilizarás sin descanso hasta que logres hacerte con otra arma de un rango superior.

RIFLE

Es uno de los artefactos predilectos de los Rangers. Su radio de acción es muy elevado, así que se convierte en el arma perfecta para el combate a distancia. Quizá peque de ser un tanto lenta, pero su potencial ofensivo es considerable.



PARTISAN



Sólo pueden equiparla los Hunters. A pesar de ser un poco lenta, es un arma blanca realmente devastadora, ya que puedes fulminar a varios enemigos de un solo golpe. Viene de perlas contra algunos jefes finales, como el dragón del primer nivel o la insecto-serpiente del segundo, pues éstos tienen varios puntos de impacto y puedes zurrarles de lo lindo.

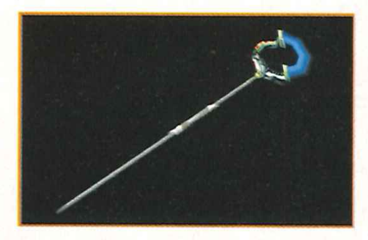
WAND

Otra especie de vara que portan los Forces, y tiene la cualidad de aumentar el poder mental de todo aquel que lo posee. Su potencial de ataque es limitado y te obliga a acercarte mucho a tu rival para atizarle.



ROD

El Rod es un largo "stick" que pueden usar los Force. Sin duda, es una de las mejores opciones de ataque que tienen (al margen de las técnicas, claro), debido a que gracias a su longitud pueden golpear a los rivales desde una posición más defensiva que la que permite el Cane, por ejemplo. Además, el daño que le causa a los monstruos que la prueban también es más elevado.



CANE



Es uno de los objetos más comunes con los que suelen ir equipados los Forces. Su uso es exclusivo para la lucha cuerpo a cuerpo, aunque no es muy recomendable, ya que hiere muy levemente a los enemigos.

SNIPER

Gracias a este rifle obtendrás la mayor precisión en tus disparos. Quizá no sea el que mejores prestaciones ofrezca en cuanto a poder de ataque, pero es de lo mejorcito que puedes encontrar para sorprender a los enemigos que estén más alejados.

SABRE



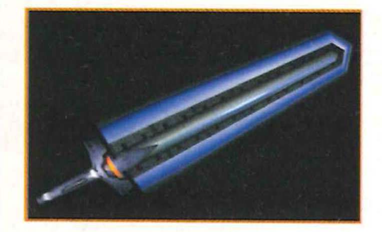
Este sable de luz lo puede emplear cualquiera de las tres clases. Sin embargo, dudamos mucho de que eso llegue a ocurrir, pues es un arma mediocre en casi todos los aspectos. Sólo aconsejable para cuando no tengas otra cosa a mano y no poseas el dinero suficiente para comprar otra.

MECHGUN

La gran ventaja de la Mechgun es la tremenda rapidez con la que realiza los disparos, pero tiene en su contra el no ser excesivamente contundente y su regular radio de alcance. Es recomendable para acabar con manadas de enemigos con poco nivel de salud, es decir, para los que habitan en el bosque y en las cuevas.

SWORD

Este "peaso" de espadón es un arma de la que sólo pueden disfrutar los Hunters. Su único "pero" radica en que debido a su tamaño y peso, tardas algo más en asestar los golpes. Eso sí, bicho que pillas, bicho que conviertes en puré listo para servir (¡puaghhh!). Consíguela y te enamorarás de ella, aunque tendrás que poseer un determinado nivel de experiencia. Resulta el complemento ideal si además posees un arma para disparar desde larga distancia.

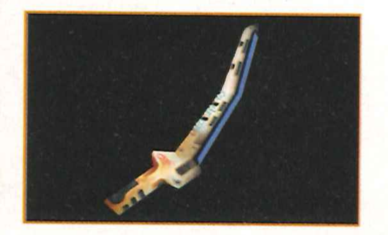


LOCKGUN

Aunque su tamaño no es como para salir corriendo, no te dejes engañar por él. Se trata de una pistola con un gran nivel de ataque, que en manos de un buen Ranger o Hunter hace estragos entre los impotentes rivales. Si además tienes la fortuna de que posea alguno de los atributos especiales, seguro que no la soltarás en mucho tiempo.

SLICER

Es como una especie de boomerang de aspecto extraño y futurista, y la verdad es que hace "pupita" a todo aquel que lo prueba en sus propias carnes. Es un arma de alcance medio , y al ser de ida y vuelta puede impactar a más de un adversario en su trayectoria. El problema es que te quedas algo desprotegido mientras está en el aire.

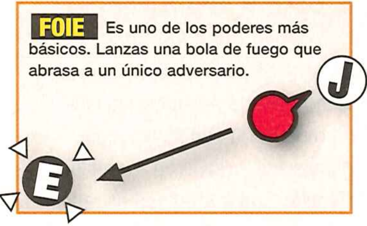


TODAS LAS TÉCNICAS

Aparte de equiparse con todo tipo de armas de ataque, casi todos los protagonistas pueden aprender conjuros mágicos. Como es normal, son los Forces los que mejor dominan las técnicas, y pueden llegar a hacerse casi inmortales. Estos poderes especiales adquieren distintos niveles de potencia, y se engloban en tres clases distintas: ataque, recuperación y apoyo. Aquí te enseñamos sus efectos.

ATAQUE

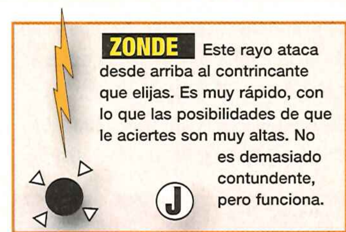
FOIE Es uno de los poderes más básicos. Lanzas una bola de fuego que abrasa a un único adversario.



BARTA Con él crearás una especie de sonda congelada que dañará a todos los enemigos que se vaya encontrando en su trayectoria.



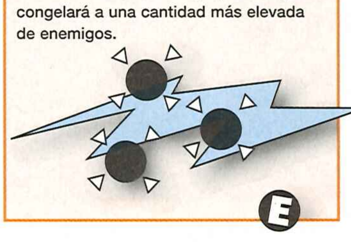
ZONDE Este rayo ataca desde arriba al contrincante que elijas. Es muy rápido, con lo que las posibilidades de que le aciertes son muy altas. No es demasiado contundente, pero funciona.



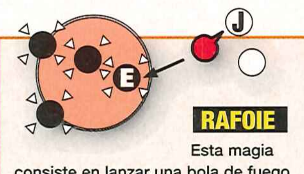
GIFOIE El jugador que emplea esta magia se rodea de fuego a su alrededor. Es realmente útil cuando tratas de deshacerte de monstruos circundantes.



GIBARTA Es una técnica parecida a la ya comentada "Barta", pero el radio de acción es mucho mayor, con lo que congelará a una cantidad más elevada de enemigos.



GIZONDE Esta técnica provoca una reacción en cadena, "friendo" a base de rayos a varios rivales en un solo ataque.



RAFOIE Esta magia consiste en lanzar una bola de fuego que, después de impactar en un rival, crea un círculo de fuego en torno suyo.



RABARTA Si realizas esta magia, te envuelve en picos de hielo, restando energía a todo aquel incauto que se atreve a acercarse a tu personaje.

Con la mayoría de estas magias podrás deshacerte de varios enemigos de una sola vez.



RAZONDE: Potente técnica que electrocuta a cualquiera de los adversarios que merodean cerca de quien la ejecuta.

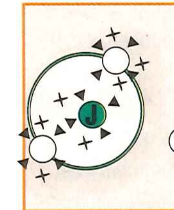


GRANTS: Ideal contra algunos jefes finales. Descarga gran cantidad de rayos en el cuerpo del sujeto seleccionado.

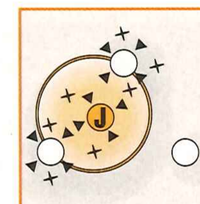


MEGID: Extraña magia que ataca a un único objetivo con el "hechizo de la muerte".

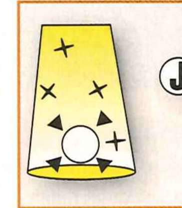
RECUPERACIÓN



RESTA Utilísima técnica que se emplea para recargar tanto tu nivel de salud como el de tus compañeros. Imprescindible.



ANTI Tiene un efecto similar a la Resta, pero con la diferencia de que restablece el "Status" de los personajes.



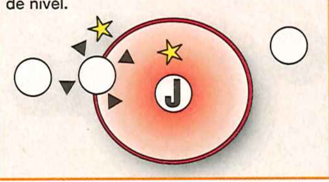
REVERSER Fundamental durante las partidas online. Revive a todos los colegas que la haya palmado en combate.

Las técnicas de recuperación resultan fundamentales para sanar los daños que se hayan producido durante los combates.

APOYO

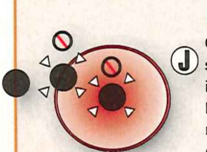
Si logras dominar estas técnicas, tus compañeros te adorarán.

SHIFTA Aumenta tu poder ofensivo y el de tus acompañantes. No dejes de emplearlo en batallas contra monstruos muy resistentes, como los jefazos de fin de nivel.



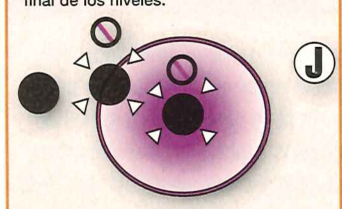
DEBAND En este caso, lo que se ve potenciado es la defensa de todo el equipo. Úsala siempre ante los jefes finales. Tiene unos efectos inmediatos.



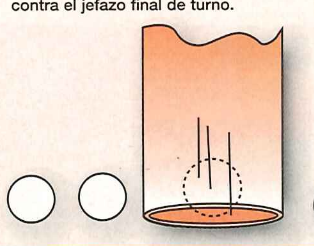


ZALURE Como ya habrás supuesto, al invocarlo todas las defensas rivales se verán disminuidas.

JELLEN Es la contrapartida de Shifta, es decir, que merma el ataque de los enemigos que estén más cercanos. .Es una de las magias más avanzadas y sobra decir que, al igual que las técnicas Shifta, Deband y Zalure, son de lo más recomendables ante los de siempre: los bichos que te aguardan impacientes al final de los niveles.



RYUKER Esta especie de "Telepipe" crea un teletransportador a la Pionner 2, que puede emplear cualquier miembro y que permanece activo hasta el retorno de quien lo provocó. Como los mencionados Telepipes, son necesarios en los prolegómenos de los combates contra el jefazo final de turno.



TÁCTICAS Y CONSEJOS PARA EL COMBATE

A continuación vamos a darte una serie de consejos para que tu vida sobre el planeta Ragol sea más fácil. Aquí te vamos a enseñar la mejor forma de acabar con los enemigos, o cómo usar el rádar, por ejemplo. Debes tener en cuenta que, en función del personaje que hayas elegido, alguna de estas estrategias no servirán, o no se adecuarán exactamente a las características de tu héroe. De todas formas, hemos intentado que todas las tácticas que te damos aquí sean generales. Si las sigues, te convertirás en un explorador excelente.

Conoce el menú "Start"

Antes incluso de que te veas envuelto en la primera de las mil y una batallas en las que participarás, es importante que te familiarices con el menú que aparece cuando pulsas el botón "Start". Pese a que pueda parecerte algo secundario, te será de gran ayuda el saber exactamente dónde está el ítem que buscas, o una determinada técnica, pues como ya habrás comprobado, el juego no tiene pausa, y los adversarios continuarán atacándote aunque te encuentres en el mencionado menú. Por eso, conocer de manera precisa la localización inmediata de ese "Antidote" o "Antiparalysis" que necesitas, es algo imprescindible.



Aprende a hacer combos

Cuando ya estés en Ragol, lo más prioritario es que aprendas a realizar combos. Puedes golpear hasta tres veces seguidas de una tacada a los contrarios, restándoles así salud con mayor celeridad. Para que puedas efectuarlos, lo más importante es dominar el ritmo con el que pulsas los botones. Si, por ejemplo, deseas hacer un combo de dos golpes, presiona únicamente dos veces los botones de ataque normal y/o fuerte, de manera que en cuanto veas que tu héroe realiza el primer movimiento de ataque (un espadazo, un disparo), pulses inmediatamente después uno de esos mismos botones de ataque nuevamente. Puede que suene un poco complicado, pero en realidad es más difícil explicarlo que hacerlo.





Personaliza los Controles

Que no se te pase por alto la opción "Customize", pues con ella tienes la posibilidad de asignar a los botones las acciones que desees. Conviene que las revises bien a fondo antes de acceder a algún "jefecillo final".



No te olvides del rádar

Otro de los aspectos fundamentales es hacer un uso adecuado del rádar. Puedes elegir entre dejarlo fijo o no (nosotros preferimos lo segundo),



y es uno de los instrumentos más importantes con los que cuentas.

Te sirve para no perderte en los amplios y laberínticos escenarios, pues según vas avanzando por ellos, el rádar (al igual que el mapa) los va



"creando" poco a poco, con lo cual si te desorientas, y al consultar tu rádar observas que la zona siguiente ya está "dibujada", eso quiere decir que ya has pasado anteriormente por allí.

Aparte de esto, te indica dónde se encuentran tus compañeros (con flechas de colores) y los enemigos (con puntos). Esto último es bastante importante, pues te permite conocer con antelación si en la sala que estás a punto de investigar esperan posibles rivales o no; o si te hallas en medio de una dependencia, saber si quedan bichos a tu espalda.

Casi sin darte cuenta, terminarás acostumbrándote, y al cabo de tres o cuatro horas de juego echarás un ojo al rádar a cada paso que hagas.



Centra la cámara

Dominar el manejo de la cámara también es un aspecto fundamental. Es cierto que no puedes cambiarla a tu antojo, pero sí que es posible centrarla en cualquier momento con el gatillo izquierdo. En el desarrollo de las batallas, una buena táctica es centrar la cámara, correr hacia tu enemigo, golpearle, girar y correr hacia la cámara unos metros, para luego volverte de nuevo hacia él, zurrarle hasta que se acerque demasiado y repetir la operación. De este modo, apuntarle es mucho más fácil y cómodo, pues tu rival permanece alineado con la cámara.





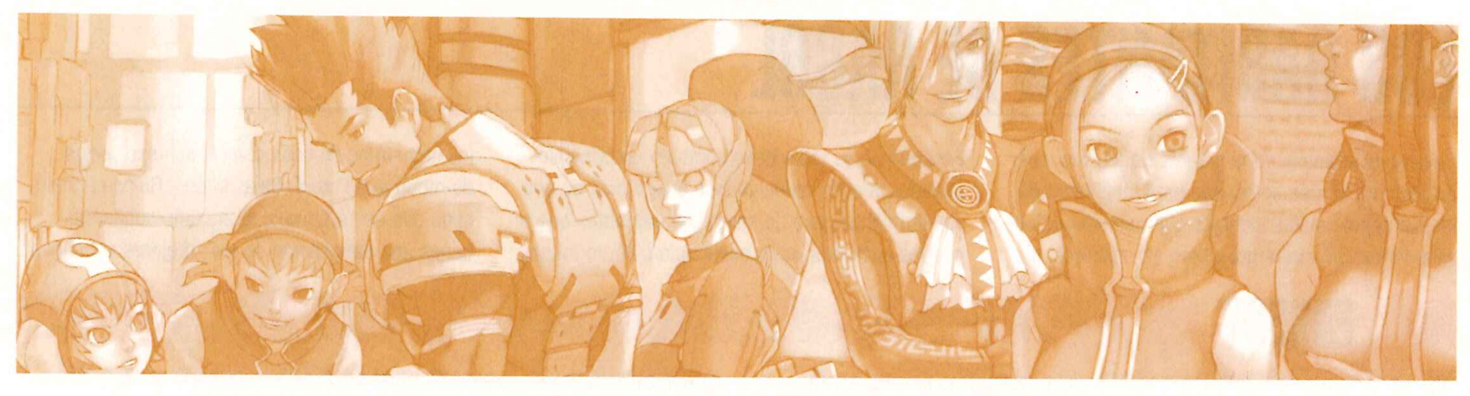
Esta estrategia viene muy bien cuando la zona donde estás es más o menos grande, pero si ese no es el caso, existe otra forma para atacar con ventaja: acércate a tu enemigo, dale caña y aléjate de él en cualquier dirección, pero siempre en línea recta. Ahora gira 90º y justo en ese momento presiona el gatillo L. Así tu rival quedará "enfilado" y te será mucho más cómodo acabar con él.

Estrategia básica

Una de las estrategias que mejores resultados da para el combate es quedarse cerca de la salida/entrada a la sala donde estén los enemigos.

Los mejores personajes para efectuarla son los Rangers, aunque con los otros también es posible. Se trata de atacar a tus rivales desde una posición cercana a la entrada al recinto y aguantar hasta que se acerquen mucho. Cuando lo hagan, dirígete a la puerta y quédate ahí, ▶▶





▶▶ pues eres invulnerable en ese lugar. Cuando se alejen de nuevo, da un par de pasos adelante y repite la operación. Ya sabemos que es un poquito ruin, ¡pero te viene muy bien cuando estás apurado de salud!

¡Cógeles por la espalda!

Por norma general, la gran mayoría de las criaturas que habitan Ragol atacan frontalmente, por lo que es una buena idea tratar de pillarles por la espalda. De esta manera, sus posibilidades de contraataque disminuyen considerablemente.



La mejor selección

Siempre que entres en una zona que esté llena de monstruos, haz una selección de tus objetivos. Encárgate primero de aquellos que puedan resultarte más peligrosos, bien sea porque son rápidos o porque poseen alguna habilidad especial, como envenenarte o alterar tu estatus.



Despeja las habitaciones

Si al entrar en alguna habitación pequeña ves que hay contenedores de items en el suelo, dispáralos lo antes posible, ya que ganarás unos metros más de espacio que pueden venirte realmente bien. Así tendrás mayor libertad de movimientos para enfrentarte con los enemigos.



Tómatelo con calma

No te obsesiones en recoger los objetos que veas rápidamente, sobre todo si hay adversarios en la zona. A diferencia de otros juegos, aquí los items no desaparecen al cabo de unos breves segundos, sino que se mantienen siempre en el lugar donde los ves. Por tanto, despacha primero a los enemigos y recoge después lo que necesites con tranquilidad.



Optimiza tus recursos

Si te fijas, verás que algunas de las protecciones que te vas encontrando repartidas por los escenarios tienen "slots". Gracias a ellos, podrás equipar complementos adicionales, que aumentan tus prestaciones y te convierten en un mejor explorador.



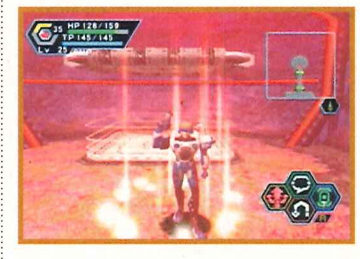
Utiliza el depósito

No se te ocurra ir a Ragol sin haber dejado antes en el depósito toda la Meseta que hayas conseguido, pues una vez allí no te servirá de nada y lo único que puedes conseguir si te la llevas es quedarte sin ella en caso de que caigas en combate. ¡Te ibas a arrepentir durante un buen rato!



El viejo truco del Telepipe

Asegúrate de dejar activado un teletransporte (utilizando un Telepipe) antes de adentrarte por uno de los cuadrados "teleport" que te llevan a los jefes finales. Empleando esta táctica, si te matan podrás hacer uso de él, y de esta forma te evitarás la molestia de tener que recorrerte de nuevo el camino hasta el enemigo.



Elige bien tu equipo

Antes de entrar a formar parte de un equipo, selecciónalo bien. Debes tener en cuenta que en las luchas, si hieres a un enemigo, cuando éste se muera te verás recompensado con varios puntos de experiencia.

Esto quiere decir que si te sumas a un grupo de hunters que tengan niveles muy altos, puedes sacar bastante provecho de la situación, pues siendo un poquito listo podrás subir experiencia rápidamente y sin demasiados esfuerzos.



Que la "Force" te Acompañe

También es recomendable que en tu equipo haya por lo menos un Force, porque son los personajes que más ayudan a los demás, potenciando su ataque y defensa, o devolviéndole la vida a todo el que muera.



MAGia Potagia

Durante toda la aventura, serás acompañado por un MAG. Es un curioso robot que va evolucionando conforme le alimentas, y que incluso puede llegar a transformarse.

Puede que te parezca algo inútil, pero te aconsejamos que cuides bien de él, ya que sus Photon Blast vienen de perlas cuando te toca enfrentarte con alguno de los cuatro jefes finales que te esperan dentro del juego.



LOS HABITANTES DE RAGOL

Durante tu estancia en el planeta Ragol, vas a ser un plato de lo más apetecible para cualquiera de los cientos de malos bichejos que pululan por los escenarios. Sin embargo, y para ser sinceros, el bestiario no es tan amplio como en un principio pudiera parecer, reduciéndose a algo más de una veintena el número de enemigos diferentes que te puedes encontrar en tu exploración. Por lo menos, los monstruos de cada nivel sí son exclusivos, de modo que Forest, Cave, Mine y Ruins cuentan cada uno con su propia fauna autóctona. Aquí tienes una descripción de tus "mejores enemigos".

FOREST

Al ser el primero de los escenarios, sus residentes son bastante lentos y torpes, y además tampoco oponen mucha resistencia, que digamos. Vamos, que si tu nivel de experiencia tiene más de dos cifras, seguro que despacharás a estos animalitos en un santiamén.

BOOMA Y GOBOOMA

Booma, una especie de oso muy feo con afiladas garras. Es el más común de todos los animales que viven en el bosque, y su característica principal es que son lentos como ellos solos. Gobooma simplemente es una evolución de los anteriores, y sólo se diferencian de ellos en su resistencia, que es algo más elevada. A menos que te encuentres rodeado por ellos, no suponen ningún obstáculo y te servirán para ganar unos puntos de experiencia que nunca vienen mal para más adelante, ¿verdad?

RAG RAPPY

Parece un cruce entre un pollo y un pingüino, y te atacará con su pico. A nosotros nos parecen simpáticos, e incluso nos "da palo" dispararles.



DRAGON

A pesar de lo que pueda parecer por su descomunal tamaño, este dragón no te causa muchos problemas. Si te colocas cerca de él y le atacas por la espalda, no durará ni diez minutos.

JEFE FOREST

MONEST

Esta planta es como un nido de mosquitos gigante, y si la dejas, puede llenar la pantalla de estos molestos insectos. Es bastante resistente, aunque no representa un peligro serio.



SAVAGE Y BARBAROUS WOLF

A estos lobos espaciales les encanta sorprender a sus posibles víctimas lanzándose encima de ellas desde su escondite, que normalmente se encuentra en uno de los laterales del escenario. Lo mejor es tratar de acabar con ellos desde lejos para evitar complicaciones.



HILDEBEAR

Lo que más llama la atención de estas bestias es su imponente tamaño. Si estás cerca de él, te escupirá fuego, y si te hallas a cierta distancia, se plantará en tus narices de un salto. Es, sin duda, la criatura más dura de este nivel.



CAVE

Las preciosas cuevas albergan peligros más temibles para los exploradores que se atreven a adentrarse en ellas. Ninguno es letal, pero sí que te obligan a estar más alerta que en el bosque. Además, alguno de ellos es capaz de envenenarte o paralizarte por un tiempo.

EVIL SHARK

Junto a los Pal Shark y Guil Shark, son la versión "Booma" de las cuevas. Al igual que sus "primos", son poco hábiles, parsimoniosos y bastante inútiles. A menos que te sorprendan, son de lo más inofensivo.



DE ROL LE

Su longitud se corresponde con su ferocidad. Es el monstruo más difícil del juego (exceptuando al último, claro). Su nivel de salud es altísimo, y sus patrones de ataque resultan variados y de lo más contundentes. Un hueso duro de pelar.

JEFE CAVE

POISON LILY

A estas florecillas les encanta lanzar veneno a los aventureros distraídos, así que ándate con ojo. Si lo logran, utiliza un "Antidote" o la técnica "Anti". Intenta "marchitarlas" lo antes posible.

PUFUILLY SLIME

Esta gelatinosa criatura se mueve por el suelo como si fuera un charco de agua, tomando forma cuando encuentra una situación ventajosa. Como es inmune en estado líquido, espera a que se materialice y entonces golpéala.

NANO DRAGON

Puede que sea el primer ser de cierta entidad que te encuentres en Cave. No permitas que te encare, pues escupe un aliento azulado que resta bastante energía.



GRASS ASSASSIN

Rápidos, feos y peligrosos, tienen la fatal habilidad de proyectar rayos paralizantes sobre nosotros. Con ellos y los Nano Dragon, la táctica es atacarles por detrás y lo más alejados posible.

PAN ARMS

En realidad, este tipo está formado por dos cuerpos complementarios. Cuando están unidos, son invulnerables, así que aguanta hasta que se dividan, y en ese momento céntrate en destruir por lo menos a uno de ellos, para que no se vuelvan a juntar. Si ves que tardan en separarse, sal de la zona en la que te halles y entra de nuevo, ya que su inteligencia artificial a veces falla.



MINE

Pasados los dos niveles anteriores, es hora de darse un paseo por las minas. Si en el Forest y las Caves el llegar a los jefes finales era relativamente cómodo, aquí te empezará a costar un poco más. Esta transformación puede que sea debida al cambio radical de los adversarios a los que te enfrentarás, puesto que ahora son máquinas en vez de animales. Por lo tanto, debes ir con mucho más cuidado.

CANANE

Se distinguen de los Canadine por su tono rojizo. Son los cabecillas de éstos, y si acabas con él, los Canadine perderán su estudiada organización.



DUBCHIC

Los Dubchic, como su nombre indica, son parecidos a los Gillchic, pero el poder de reconstruir las partes del cuerpo desprendidas durante el combate los hace indestructibles. Para acabar con ellos, elimina esa especie de OVNI que va con ellos y saltarán en pedazos. Cuidado con su láser.

CANADINE

Es una especie de mini-robot que vuela alrededor de ti. Son rápidos y les encanta hacer de electricistas con tu pobre cuerpo. Atacan siempre en manadas.



GILLCHIC

Estos robots son más peligrosos si se encuentran lejos de tu posición, ya que te apuntarán con su láser. De todas formas, no suponen un gran problema.



SINOW GOLD

Si a un Sinow Beat le sumas la capacidad de poderse recuperar de sus heridas, el resultado es Sinow Gold. Sobra decir que es de los más odiosos contrincantes con los que te medirás.

Los ingenios mecánicos de Mine son mucho más complicados que los enemigos precedentes.

SINOW BEAT

Atento a estos trastos metálicos gigantes, porque son muy peligrosos. Caen sobre tu cabeza desde el techo, y sus ataques restan mucha de tu energía y alteran también el "status".

VOL OPT

Afortunadamente, Vol Opt no resulta ni la mitad de "chungo" que De Rol Le. Es un ingenio mecánico que durante la batalla adquiere dos formas distintas. Cuando se encuentre en su segunda apariencia, corre alrededor suyo para evitar que te alcancen sus patas, después contraataca, y repite la rutina hasta que consigas destruirlo.

JEFE MINE

GARANZ

Esta mole de hojalata lanza misiles, y es el bicho más temible de este nivel. Lleva siempre Monomates o similares para hacer técnicas curativas cuando te enfrentes a él.



RUINS

Si has llegado hasta aquí, significa que formas parte de un equipo realmente bueno. Es el último nivel, por lo que la dificultad sube bastantes enteros, aunque en compensación puedes admirar la belleza de los escenarios. En esta zona encontrarás armas que no hay en los niveles anteriores, así que investiga a fondo cada una de las cajas de contenedoras de items, pues podrías llevarte una agradable sorpresa.

DARK FALZ

Este terrorífico y espectacular jefe final es la criatura más difícil de toda la aventura. Adoptará varias formas a lo largo del combate en función del nivel de dificultad, y cuando le ganes serás recompensado con una corta pero gratificante escena final.

JEFE RUINS

DARK BELTRA

Lento y pesado, es pan comido si le atacas a larga distancia. Protégete de sus largos brazos y estarás a salvo.

CHAOS SORCERER

Hechicero que cuenta con la ayuda de dos diamantes mágicos para lanzar tanto ataques de hielo como de fuego. Aparece y desaparece a su antojo por todo el escenario, lo que le convierte en un objetivo difícil de acertar.

DARK GUNNER

Son una especie de torretas móviles, a las que no puedes infligir daño alguno cuando se hayan en letargo. Espera a que se "activen" y atácalas mientras puedas. Son un poco "pesaditos" cuando atacan más de uno a la vez.

CHAOS BRINGER

Aunque puedan asustarte por su aspecto, similar al de un centauro marciano, si esquivas su embestida podrás zurrarle de lo lindo, ya que después se tira un buen rato parado.



DIMENIAN

Los Dimenian y So Dimenian son como una especie de Evil Sharks morados, con lo que eso implica. Te tropezarás con ellos constantemente en esta fase.



CLAW

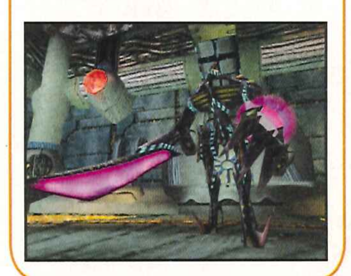
Estos blanquecinos bichos se dirigen a ti con la "sana" intención de darte un buen bocado con sus mandíbulas. En cualquier caso son bastante débiles, por lo que se aseguran de acecharte siempre en grupos los muy cobardicas.

BULLCLAW

Al igual que las Monest del bosque, estos engendros son como una fábrica de hacer Claws, así que debes tratar de destruirlos lo antes que puedas.

DELSABER

Espada en ristre, estos seres tratarán de hacerte lonchas a la menor oportunidad que tengan. Además, saben protegerse muy bien de tus ataques, y eso hace que sean unos contrincantes peligrosos. Ten mucho cuidado cuando los veas.



FIGHTING VIPERS 2

Sega ha contratado a once de los más extravagantes personajes para que actúen en su nuevo juego de lucha, y los chicos se lo han agradecido aprendiéndose una gama de golpes extensísima. Nosotros los hemos recopilado todos en esta guía, para que puedas sacarle el máximo partido a cada luchador en tus combates.

BAHN

Tiene aspecto de portero de hotel con ese uniforme. Es el típico tío duro con muchas horas de gimnasio, aunque incapaz de encadenar buenos combos, ya que los suyos son un poco complicados de relizar. A pesar de todo, es uno de los mejores luchadores que puedes elegir.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Iron Elbow:	→ P
Stell Elbow:	→ → P
Higi Combo:	→ → P → P
Advanced Iron Elbow:	→ → P ← → P+K
Zagenkotsu:	↓ P
Fist of Fire:	↘ P
Block Gingi:	↙ P
Ginngigekitouha:	↙ ↓ ↘
Konjyou Higi:	← → P
Dragon Upper:	→ ↓ ↘ P
Double Dragon Upper:	→ ↓ ↘ P → ↓ ↘ P
Rekkakou Hadan:	← ↓ ↙ PP
Reppukouhadan:	← ↓ ↙ P → ↓ ↘ P
Kobushihanabi:	agachado ↘ P
Super Hook:	P+K
Faint Gingi:	P+KPG
Faint Kick:	P+KGK
Ura Higi:	← P+K
Mizoochi Duki:	→ P+K
Shoulder Tackle:	↘ P+K
Rolling Knee:	↙ P+K
Ura Higi Straight:	↙ P+KP
Chooban:	↓ P+K
Ganndougaeshi:	↓ P+KP
Tetsuzannkou:	← → P+K
Tetsuzankou:	← → → P+K
Ashige:	→ K
Jakuza Kick:	↘ K
Shitaashige:	↓ K
Sokkouashige:	→ → K
Katawarageri:	K+G
Great Cannon SKO:	→ P+K+G





LANZAMIENTOS

Kawarakudaki:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Syakuduki:	cerca del lado derecho del rival P+G
Kabenage:	cerca del rival P+G
Setsunaotoshi:	cerca del rival P+G ← ← P+G
Geki Cya-Hand:	cerca del rival → P+G
Shinkunage:	cerca del rival ↙ P+G
Taoshi:	cerca del rival ← P+G
Gouhourairaku:	cerca del rival ← → → P+G
Geki Cya-Han:	mirando al muro cerca del rival → P+G
Oroshigane:	mirando a la pared cerca del rival P+G
Tag and Wall Crash:	mirando a la pared cerca del rival P+G
Hip Bone Cruz:	cerca de la espalda del rival P+G

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Todome:	↓ P
Indou:	↓ PP
Taiman kick:	↓ K
Tokkou:	↑ P



TÉCNICAS BÁSICAS

Knuckle Hammer:	↑ P
Rolling Sobat:	↑ K
Rolling Sobat:	↙ P
Low Cut Kick:	mientras desciendes de un salto pequeño ↓ K
Front Air Kick:	dando un salto grande → K
Back Air Kick:	dando un salto grande ← K
Air Hammer:	dando un salto grande ↓ P
Running Straight:	durante el barrido P
Running Knee:	durante el barrido K
Slidding Kick:	durante el barrido ↓ K
Running Tackle:	durante el barrido P+G
Dash Tetsuzan:	durante el barrido P+K
Runnning Jump Kick:	durante el barrido ↙ K
Turn Tuckle:	de espaldas al rival P
Low Turn Punch:	de espaldas al rival ↓ P
Turn Roll Kick:	de espaldas al rival K
Turn Roll Kick:	de espaldas al rival ↓ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ↑ K

JANE

Cuentan que esta luchadora tan "femenina" abre las latas de cerveza con los dientes. Jane es bastante lenta golpeando con las piernas, pero sus puñetazos le bastan para tumbar a cualquier moscón.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Double Clap:	PP
Triple Bash:	PPP
Double Clap High Kick:	PPK
Low Spin Combo:	PP ↓ K
Combo Laid Knee:	PP → K
Combo Block Straight:	PP ← P
Knuckle High Kick:	PK
Combo Switch Upper:	PKP
Smart Kick:	K
Cut Knee:	→ K
Spin Kick:	↘ K
Spin Power Hook:	↘ KP
Low Spin Kick:	↓ K
Leg Spiral:	↓ KK
Leg Spiral Power Hook:	↓ KKP
Double Tail Buster:	↓ K ↓ K
Low Knuckle:	↓ P
Low Knuckle Spin:	↓ PK
Body Blow:	→ P
Down Smash:	→ PP
Double Down Smash:	→ PPP
Body Blow Upper:	→ P ↘ P
Body Blow Tornado:	→ P ← ↓ ↘ → P
Body Blow Power Straight:	→ PP+K+G
Power Smash:	→ → P
Double Power Smash:	→ → PP
Toss Upper:	↘ P
Block Straight:	← P
Block Swing:	↙ P
Swing Upper:	↘ P+K
Crouching Blow:	↓ P+K
Power Hook:	P+K
Ashiruz Heel:	↓ K+G
Tornado Punch:	← ↙ ↓ ↘ → P
Crawl Tornado Punch:	← ↙ ↓ ↘ → P (Repetidamente)
Brave Cannon:	→ P+K+G





TÉCNICAS BÁSICAS

Jump Hammer:	↑ P
Rolling Sobat:	↑ K
Low Cut Kick:	durante un salto pequeño ↓ K
Air Rolling Sobat:	durante un salto grande K
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande K
Flair Kick:	descendiendo de un salto grande ↓ K
Big Air Drive:	durante el salto ↓ K
Front Air Kick:	durante un salto → K
Back Air Kick:	durante un salto grande ← K
Jump Hammer:	durante un salto grande P
Running Knuckle:	durante el barrido P
Running Knee:	durante el barrido K
Sliding Kick:	durante el barrido ↓ K
Running Tackle:	durante el barrido P+G
Running Jump Kick:	durante el barrido ↙ K
Low Turn Knuckle:	de espaldas al rival ↓ P
Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ↓ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ↑ K

LANZAMIENTOS

Rocket Breaker:	cerca del lado derecho del rival P+G
Forehead Breaker:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Double Clinch Punch:	cerca del rival P+G ← P
Clinch Strike Knee:	cerca del rival: P+G → P
Flying Up Breaker:	cerca del rival → ↓ P+G
Brain Buster:	cerca del rival → ← P+G
Clich Knee Grab:	cerca cel rival ← ↙ ↓ ↘ → K+G
Super Combo Knee Launcher:	cerca del rival ← ↙ ↓ ↘ → K+G ↓ → K
Hanging Knee Launcher:	cerca del rival ← → P+G
Face Crusher:	cerca del rival mientras se cubre ↘ ↘ P+G
Wall Strike Knee:	cerca del rival mirando a la pared K+G
Tag Hand Wall Strike Knee:	cerca de la pared y de espaldas al rival P+G
Break Neck Driver:	cerca de la espalda del rival P+G
Tiger Suples:	cerca de la espalda del rival ← P+G

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Indou:	↓ PP
Taiman kick:	↓ K
Tokkou:	↑ P

CHARLIE

Este jovencito es todo un virtuoso de la bicicleta, y cuando se monta en ella su oponente lo pasa francamente mal. Es muy ágil y rápido en la lucha "normal", y además sus combos encima de la bici resultan increíblemente efectivos si aprendes a hacerlos en el momento justo.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

- Beat: ↗ P
- Beat: ↓ PP
- Acid Beat: PPP
- Acid Beat Knee: PPPK
- Double Rush: P → P
- Triple Rush: P → PP
- Triple Rush Heel Drop: P → PPK
- Rush Look Back: P → PP+K+G
- Double Elbow: → PP
- Double Elbow Knee: → PPK
- Bar Hop: → PPK
- Bar Hop Flip: → PP ← K
- Upper: ↖ P
- Funky Heel: ↗ PK
- Sheet Jab: ↓ P
- Block Upper: ← P
- High Time: KK
- Front Kick: → K
- Fookey: ↓ ↖ KK
- Fookey Elbow: ↖ KKP
- Double Front Kick: ↖ KK ↓ K
- Beat Low High: ↓ KK
- Block Break: ↗ K
- Block Knee: ← K
- Double Burley: ↘ KK+G
- Coin: ↑ K
- High Spin Kick: ↓ ↖ → K
- Tumberling: ↓ P+K
- Facky Tumberling: ↓ P+K
- Groove Elbow: ← P+K
- Double Swing Charly: P+KP
- Funky Knee: K+G
- Back Flip: ← K+G
- Black Flip ride: ↗ K+G



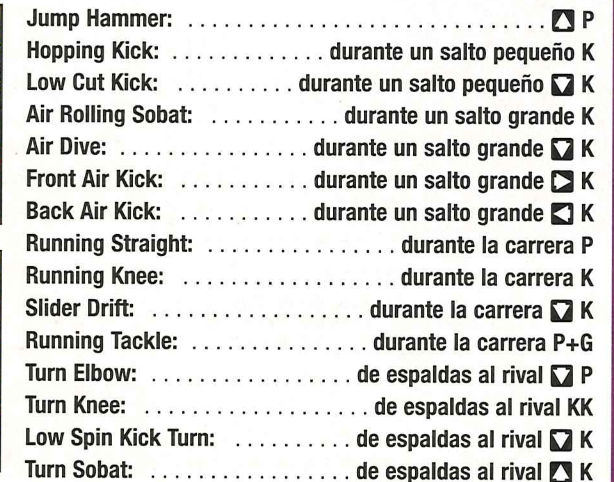


TÉCNICAS CON LA BICI

- BMX Ride: para subirse a la bici ↓ ↓
- Wreaking Hammer: ↖ P
- Front Hop Boomerang: ← K
- Beg Wheeli: P+K
- Sprint Position: ↓ P+K+G
- Kaboom: P+K+G
- Kaboom Low Footer: P+K+GP
- Over Head Swing Charlie: P+K+G → → →
- Kaboom Bottom Attack: P+K+G ↓K
- Double Hanglider: de espaldas ← KK
- Evil Wheelie: frente a la pared P+G

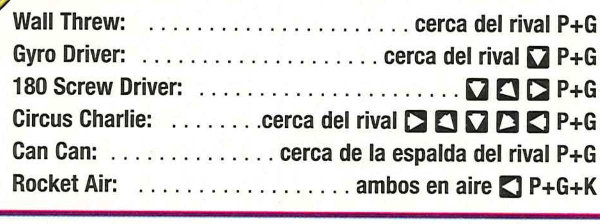


TÉCNICAS BÁSICAS



- Jump Hammer: ↑ P
- Hopping Kick: durante un salto pequeño K
- Low Cut Kick: durante un salto pequeño ↓ K
- Air Rolling Sobat: durante un salto grande K
- Air Dive: durante un salto grande ↓ K
- Front Air Kick: durante un salto grande → K
- Back Air Kick: durante un salto grande ← K
- Running Straight: durante la carrera P
- Running Knee: durante la carrera K
- Slider Drift: durante la carrera ↓ K
- Running Tackle: durante la carrera P+G
- Turn Elbow: de espaldas al rival ↓ P
- Turn Knee: de espaldas al rival KK
- Low Spin Kick Turn: de espaldas al rival ↓ K
- Turn Sobat: de espaldas al rival ↑ K

LANZAMIENTOS



- Wall Threw: cerca del rival P+G
- Gyro Driver: cerca del rival ↓ P+G
- 180 Screw Driver: ↓ ↖ → P+G
- Circus Charlie: cerca del rival → ↖ ↓ ↗ ← P+G
- Can Can: cerca de la espalda del rival P+G
- Rocket Air: ambos en aire ← P+G+K



CON EL RIVAL EN EL SUELO

- Twist stamp: ↓ K
- Double twist stamp: ↓ KK
- Stamping back roll: ↓ KKK
- Sentoon: ↑ P

GRACE

Recién salida de las soleadas playas de California nos llega esta patinadora, con ganas de plancharle la cara a todo el que se le ponga por delante. Es una luchadora equilibrada, aunque quizás se echa de menos un objeto para que sus golpes sean mas contundentes.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Movimiento	Comando
Single Beat:	P
Double Beat:	PP
Triple Beat:	PPP
Quad Beat:	PPPP
Vulcan Beat:	PPPPP
Beat High Kick:	PK
Beat Turn Leg:	PKK
Beat Block Buster:	PPK
Beat Low Spin:	P ▼ K
Sheet Beat:	▼ P
Sheet Beat Spin:	▼ P ▼ K
Block Slap:	◀ P
Tip Slap:	▶ ▶ P
Ice Leg:	K
Leg Beat:	KP
Turn Leg:	KK
Vulcan Leg:	KKK
Ice Leg Gouge:	KK+G
Camel Kick:	↖ K
Camel Spin:	↖ KK
Camel Spin Cutter:	↖ KKK
Sheet Camel:	▼ K
Block Break:	↗ K
Block Buster:	◀ K
Summer Sault Kick:	↘ K
Coin:	▲ K
Coin Summer:	▲ K ↘ K
Blade Spin:	▶ ▶ K
Blade Spin Coi:	▶ ▶ K ▲ K
Blade Launch:	▶ ▼ ↖ K
Blade Slash:	▲ ▼ K
Slash High:	▲ ▼ KK
Slash High Slash:	▲ ▼ KK ▼ KK
Slash Reverse:	▲ ▼ K ▲ K
Black Ice:	P+K
Cross Kick:	K+GK
Cross Step:	K+GK
Cross Step Launch:	K+GKK
Cross Blade:	K+G ↖ K
Cross Blade Launch:	K+GK ↖ KK
Double Cross Kick:	K+GK+G
Double Cross Slash:	K+GK+G ▼ K
Double Cross Reverse Coin:	K+GK+G ▲ K+G
Long Axes:	▶ K+G
Long Axes Turn:	▶ K+GK
Sheet Spin:	▼ K+G
Sheet Spin 2:	▼ K+GK
Sheet Spin 3:	▼ K+GKK
Sheet Spin 4:	▼ K+GKKK
Sheet Spin 5	▼ K+GKKKK
Sheet Spin Cross Kick:	▼ K+GK+G
Blade Spin Reverse:	▶ ▶ K+G
Double Axel Low Spin:	▶ ▶ K+GK+G
Axel Dodge:	▶ ▶ K+GP+K+G
Wall Slide:	con la espalda pegada a la pared ◀ ◀ K+G
Wall Slide Edge:	con la espalda pegada a la pared ◀ ◀ K+GK





TÉCNICAS BÁSICAS

Técnica	Comando
Knuckle Hammer:	▲ P
Hopping Kick:	durante un salto pequeño K
Blade Cutter:	durante un salto pequeño ▼ K
Air Rolling Sobat:	durante un salto grande K
Thin Slice:	durante un salto grande ▼ K
Blade Sal Air:	bajando de un salto grande ▼ K
Front Air Kick:	durante un salto grande ▶ K
Back Air Kick:	durante un salto grande ◀ K
Knuckle Hammer:	durante un salto grande P
Dash Blade:	durante la carrera K
Sliding Kick:	durante la carrera ▼ K
Flick Flack:	durante la carrera P+G
Dash Coin:	durante la carrera K+G
Turn Beat:	de espaldas al rival P
Low Turn Beat:	de espaldas al rival ▼ P
Turn Kick:	de espaldas al rival K
Low Spin Kick Turn:	de espaldas al rival ▼ K
Turn Sobat:	de espaldas al rival ▲ K

LANZAMIENTOS

Lanzamiento	Comando
Mary Shtiner:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Mary Shtiner:	cerca del lado derecho del rival P+G
Wall Threw:	cerca del rival P+G
Ice Nemesis:	cerca del rival ◀ ▶ P+G
Shoulder Threw:	cerca del rival ▼ ◀ P+G
Hunting Edge:	cerca del rival ↗ P+G
Under Ice Maiden:	cerca del rival ◀ ↖ P+G
Edge Cutter Berto:	cerca del rival ◀ ▶ P+G
Edge Cutter Berto:	cerca del rival ◀ ▶ P+G
Cascado Slicer:	cerca del rival mientras se cubre ↖ ↖ P+G
Back Suplex:	cerca de la espalda del rival P+G
Frankensteiner:	cerca del rival en el aire ▼ P+K+G

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Movimiento	Comando
Cutting board:	▼ K
Smart dive:	▲ P



HONEY

Tiene un aspecto angelical, pero pelea como un demonio. Puede que a bofetadas no consiga vencer sus combates, pero como pierdas de vista su trasero un solo instante acabarás lleno de moratones, porque tiene el mejor juego de piernas de todo el plantel.

MOVIMIENTOS ESPECIFICOS

Cat Bat:	PP
Cat Scratch:	PPP
Combo Cat Tick:	PPPK
Combo Low Kick:	PPP ↓ K
Snap High Kick:	PK
Honey Swing:	→ P
Honey One Two:	→ PP
Honey Triple:	→ PPP
Cat Slap:	→ → P
Cat Upper:	↘ P
Slap On The Cheek:	P+G
Slap Beach:	P+KP+K
Moonsault Kitty:	P+KP+K
Moonsault Leg Slicer:	P+KP+K ↑ PK+G
Slap Cat Upper:	P+KP+KP
Cat Frolic:	P+KP+K ↘ K
Beach Pop:	→ P+K
Beach Twister:	→ P+KP+K
Beach Tap Cat Upper:	→ P+KP
Beach Tap Frolic:	→ P+K ↘ K
Beach Tap Moonsault:	→ P+K ↑ P
Low Snap:	↓ P
Low Punch Low Kick:	↓ PK
Rising Cat Upper:	→ ↓ ↘ P
Kidding Cat:	→ ↓ ↘ PGP
Kidding Cat Tail High:	→ ↓ ↘ PGKK
Low Cat Upper:	↘ P+K
Roll Dip Rolling Upper:	↘ P+KPPP+K+G
Roll Cat Triple Dip:	↘ P+KP ↓ P ↓ P
Dip Rolling Upper:	↘ ↘ PPP+K+G
Triple Dip:	↘ ↘ P ↓ P ↓ P
Block Slap:	← P
block Dip:	↙ P
High Kick:	→ K
Scorpion Attack:	↘ K
Cat Tail:	↓ K
Cat Tail High:	↓ KK
Beach Attack:	↙ P+K
Double Beach Attack:	↙ +KP+K
Jack Knife Kick:	K+G
Moonsault Stamp:	→ K+GK
Moonsault Trip Summer:	→ K+G ↑ P ↖ K
Leg Slicer:	↓ K+G
Cat Barrel:	→ → K+G
Block Bomber:	← K
Wall Jump Cancel:	de espaldas a la pared ← ← K+GP+K+G



CON EL RIVAL EN EL SUELO

El!:	↓ P
El El!:	↓ PP
El El El!:	↓ PPP
El El El El!:	↓ PPPP
El El El El El!:	↓ PPPPP
Spit Kick:	↓ K

LANZAMIENTOS

Mary Shtiner:	P+G
Folk Threw:	cerca del rival ↓ P+G
Cat Wheel:	cerca del rival ↓ ← P+G
Go To Heaven:	cerca del rival ↙ → P+G
S.K.P.:	cerca del rival ← ↘ P+G
Back Wall Throw:	cerca del rival ← P+G
Bolting Horse:	cerca del rival ↗ P+G
Cat Chair:	cerca del rival mientras se cubre ↘ ↘ P+G
Back Suplex:	cerca de la espalda del rival P+G
Honey Ariel:	ambos en el aire P+G
Very Very Check:	cerca de la espalda del rival ← P+G

TÉCNICAS BÁSICAS

Knuckle Hammer:	↑ P
Rolling Sobat:	↑ K
Hopping Kick:	durante un salto pequeño K
Low Cut Kick:	durante un salto pequeño ↓ K
Air Rolling Sobat:	durante un salto pequeño K
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande ↓ K
Air Dive:	durante un salto grande ↓ K
Front Air Dive:	durante un salto grande → K
Back Air Dive:	durante un salto grande ← K
Knucle Hammer:	durante un salto grande P
Running Straight:	durante la carrera P
Running Beach Attack:	durante la carrera K
Sliding Kick:	durante la carrera ↓ K
Dip Tha Leg:	durante la carrera ↓ P
Running Tackle:	durante la carrera P+G
Running Jump Kick:	durante la carrera ↗ K
Turn Snap:	de espaldas al rival P
Low Turn Snap:	de espaldas al rival ↓ P
Turn Kick:	de espaldas al rival K
Spit Kick:	de espaldas al rival ↓ K
Tap:	de espaldas al rival K+G
Turn Sobat:	de espaldas al rival ↑ K

MAHLER

Nadie sabe dónde se compra los modelitos tan estrafalarios que viste, pero como se te ocurra meterte con él lo pasarás bastante mal, porque no es muy amigable. Es una mole de carne todo potencia, pero su lentitud con las piernas le resta efectividad.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

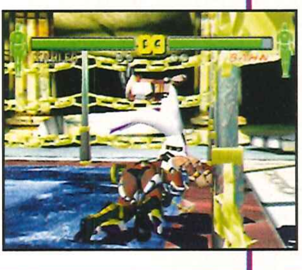
- Xtreme Blow: . . . . . . PP
- Blow Combo Upper: . . . . . . PPP
- Blow Combo Straight: . . . . . . PP → P
- Blow Combo High Kick: . . . . . . PPK
- Fist & Kick: . . . . . . PK
- Switch Upper: . . . . . . PKPP
- Blow Fist: . . . . . . ↓ P
- Elbow: . . . . . . → P
- Double Slip Elbow: . . . . . . → PPP
- Strong Upper: . . . . . . ↘ P
- Hurricane Punch: . . . . . . ← ↙ ↓ ↘ → P
- Block Straight: . . . . . . ← P
- Hook: . . . . . . P+K
- Hook Upper: . . . . . . P+KP
- Slow Hook: . . . . . . ← P+K
- Slow Hook Double Upper: . . . . . . ← P+KPP
- Strong High Kick: . . . . . . → K
- High Combo: . . . . . . KPP
- High Combo Straight: . . . . . . KPP → P
- High Combo High Kick: . . . . . . KPPK
- High Combo Switch Upper: . . . . . . KPKP
- Axel Roll: . . . . . . ↘ K
- High Double Axel: . . . . . . ↘ KK
- Revelation One: . . . . . . ↓ K
- Revelation Two: . . . . . . ↓ KK
- Jaw Crutch Kick: . . . . . . K+G
- Reverse Spin Heel Drop: . . . . . . → K+G
- Heel Drop Low Spin High Kick: . . . . . . ↓ → K+G ↓ KKK
- Storage Heel Drop: . . . . . . ← K+G
- Leg Cannon: . . . . . . → → K+G
- Reverse Spin Low Kick: . . . . . . ↙ K+G
- Kneel Kick: . . . . . . ↓ K+G



LANZAMIENTOS

- Wall Walker: . . . . . . de espaldas a la pared ← ← K+G
- Wall Throw: . . . . . . cerca del rival P+G
- Neck Whip: . . . . . . cerca del rival → P+G
- Despera Bomb: . . . . . . cerca del rival ↙ P+G
- Brain Búster: . . . . . . cerca del rival ↓ P+G
- Peanuts Crush: . . . . . . cerca del rival ↓ ↘ → P+G
- Jumping Brain Crusher: . . . . . . cerca del rival ↓ ↓ P+G
- Spine Wall Crusher: . . . . . . cerca del rival ← P+G
- Black Rainbow: . . . . . . cerca del rival ← → ← P+G
- Dark Stall Breaker: . . . . . . cerca del rival → ↘ ↓ ↙ ← P+G
- Banisher Hang: . . . . . . cerca del rival mientras se cubre ↘ ↘ P+G
- Wall Blaster: . . . . . . cerca del rival junto a la pared P+G
- Extreme Death Driver: . . . . . . cerca del rival junto a la pared ← → P+G
- Final Death Driver: . . . . . . cerca del rival ← → P+G ↓ ↙ ← ↖ ↑ P+G
- Neutron Bomb: . . . . . . cerca de la espalda del rival ← P+G
- Black Hole: . . . . . . ambos en el aire ← P+K+G





TÉCNICAS BÁSICAS

- Jump Hammer: . . . . . . ↑ P
- Rolling Sobat: . . . . . . ↑ K
- Hopping Kick: . . . . . . dando un salto pequeño K
- Low Cut Kick: . . . . . . dando un salto pequeño ↓ K
- Air Rolling Sobat: . . . . . . durante un salto grande K
- Flair Toe: . . . . . . descendiendo de un salto grande K
- Air Dive: . . . . . . durante un salto grande ↓ K
- Flair Kick: . . descendiendo de un salto grande ↓ K
- Back Air Kick: . . . . . . durante un salto grande ← K
- Jump Hammer: . . . . . . durante un salto grande P
- Down Hammer: . . . . . . P+G+K
- Running Straight: . . . . . . durante la carrera P
- Running Knee: . . . . . . durante la carrera K
- Sliding Kick: . . . . . . durante la carrera ↓ K
- Running Tackle: . . . . . . durante la carrera P+G
- Running Jump Kick: . . . . . . durante la carrera ↖ K
- Low Turn Fist: . . . . . . de espaldas al enemigo ↓ P
- Turn High Kick: . . . . . . de espaldas al enemigo K
- Dan Kick: . . . . . . de espaldas al enemigo ↓ K
- Turn Sobat: . . . . . . de espaldas al enemigo ↑ K

CON EL RIVAL EN EL SUELO

- Elbow drop: . . . . . . ↓ P
- Strike stamp: . . . . . ↓ K
- Recking drive: . . . . ↑ P



SANMAN

Es como "el piraña" de Verano Azul, pero a lo bestia y con traje de cyberpunk. Claro, siendo el gordote del grupo también es el más lento, pero su punto fuerte es el cuerpo a cuerpo. Como te pille descuidado y te estruje entre sus brazos, sabrás lo que es un abrazo.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

- Sanman Punch: .... P
- One Two Punch: .... PP
- One Two Hammer: .... PPP
- Sanman Punch Kick: .... PK
- One Two Beat: .... PPK
- Sanman Punch Upper: .... P ↖ P
- Boost Kick: .... P ↖ PK
- Power Knock: .... ← → P
- Double Power Knock: .... ← → PP
- Sanman Upper: .... ↖ P
- Double Upper: .... ↖ PP
- Double Upper Beat: .... ↖ PPK
- Ignition Punch: .... → P
- Generator Punch: .... → PP
- Fire Generator Punch: .... → PPP
- Atomic Generator Punch: .... → PPPP
- Fusion Generator Punch: .... → PPPPP
- Spin Spank: .... → PPP+K
- Spin Spank Hammer: .... → PP+KP
- Generation Piston Driver: .... → PPP+KP ↖ ↖ P+G
- Block Swing: .... ↗ P
- Low Punch: .... ↓ P
- Elbow smash: .... → → P
- Sanman Kick: .... K
- Sanman Kick: .... → K
- Middle Sanman Kick: .... ↖ K
- Block Bomber: .... ← K
- Low Sanman Kick: .... ↓ K
- Low Kick Middle Hook: .... ↓ KP
- Combo Piston Driver: .... ↓ KP ↖ ↖ P+G
- Leg Throw: .... ↓ K+G
- Giant Kick: .... → K+G
- Giant Stamp: .... → K+GK
- Jack Knife Throw: .... P+K
- Duster Hand: .... → P+K
- Duster And Reverse: .... → P+KP
- One Two Upper: .... → P+KPP
- Power Hammer: .... ↓ P+K
- Double Power Hammer: .... ↓ P+KP
- Round Trip Hammer Throw: ...... ↓ P+KP+K
- Beach Bomber: .... ↗ P+K
- Double Beat Bomber: .... ↗ P+KP+K
- Atomic Beat Bomb: .... → P+K+G



LANZAMIENTOS

- Shoulder Mill: .... cerca del rival ← ↖ P+G
- Bear Hug: .... cerca del rival → ← P+G
- Elefant Hug: .... cerca del rival → ← P+G ← ← P+G
- Sealion Hug: .... cerca del rival → ← P+G ← → P+G
- Giant Swing: .... cerca del rival → ↗ ↓ ↖ → P+G
- Back Bone Crack: .... cerca del rival ↗ P+G
- Pile Driver: .... cerca del rival mientras se cubre ↖ ↖ P+G
- Sanman Bomb: .... cerca del rival y pegado a la pared ← → P+G
- Wheel Drop: .... cerca de la espalda del rival P+G
- Fish Tail Busher: .... ↓ ↑ P+G
- Hi Dollar Glide: .... ↑ ↓ P+G ↑ ↓ P+G
- Eltro Glide: .... ↑ ↓ P+G ← → P+G
- Super Glide: .... ↑ ↓ P+G → ← P+G
- Max Desperado: .... ← ↗ ↓ ↖ → P+G
- Head Cannon: .... ← → P+G
- Ultra Twin Cannon: .... ← → P+G → ← P+G





TÉCNICAS BÁSICAS

- Sanman Hammer: .... ↑ P
- Rolling Sobat: .... ↑ K
- Sky Burner: .... ↙ K
- Leg Breaker: .... durante un salto pequeño K
- Ride Kick: .... durante un pequeño salto ↓ K
- Flair Toe: ..... descendiendo de un salto grande K
- Beach Fall: .... durante un salto grande K
- Rider Toe: .... durante un salto grande ↓ K
- Air Dive: ... descendiendo de un salto grande ↓ K
- Front Air Kick: ...... durante un salto grande → K
- Back Air Kick: ...... durante un salto grande ← K
- Sanman Attack: .... en carrera P
- Running Generator Punch: ... durante la carrera PP
- Running Beach Bomber: ..... durante la carrera K
- Running Jump Kick: ...... durante la carrera ↙ K
- Sliding Kick: .... durante la carrera ↓ K
- Turn Knucle: .... de espaldas al rival P
- Low Turn Punch: .... de espaldas al rival ↓ P
- Turn Kick: .... de espaldas al rival K
- Low Spin Kick Turn: ..... de espaldas al rival ↓ K
- Turn Sobat: .... de espaldas al rival ↑ K

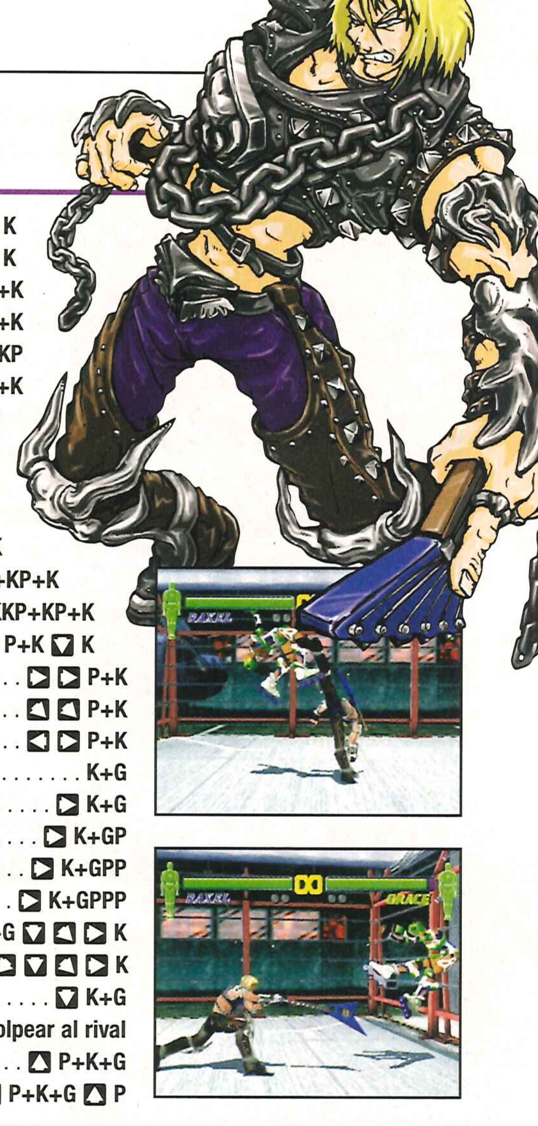
CON EL RIVAL EN EL SUELO

- Head bomb: ...... ↓ P
- Megaton stamp: ... ↓ K
- Beach burguer: .... ↑ P



RAXCEL

Este guitarrista es bastante ágil a pesar de su estatura, y combina su gran potencia con una gran capacidad para enlazar combos fácilmente, lo que le convierte en un luchador muy completo.



MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Light Spin: . . . . PP
Light Trought: . . . . PK
Look That Skill: . . . . PPP
Elbow Cut: . . . . → P
Knuckle Black Crow: . . . . → PPP
Right Hand: . . . . → PPPP
Knucle Crow Kick: . . . . → PK
Knucle Shark: . . . . → PKP
Shark Frenzy: . . . . → PKP → K+G
Shark Frenzy Low: . . . . → PKP ↓ K+G
Upper: . . . . ↘ P
Double Upper: . . . . ↘ PP
Sheet Jab: . . . . ↓ P
Lightening Upper: . . . . ← P
Death Spin Upper: . . . . → ↓ ↘ P
Death Spin Upper Guitar Thrust: . . . . → ↓ ↘ P → → P
High Kick: . . . . K
Back Off Kick: . . . . → K
Back off Ditch: . . . . KK
Back Off Ditch: . . . . KKK
Middle Kick: . . . . ↘ K
Motor Crew: . . . . ↘ KP
Low Spin Combo: . . . . ↘ KP → K+G
Death Spin Combo: . . . . ↘ KP ↓ K+G
Low Side Kick: . . . . ↓ K
Block Beat: . . . . ↙ K
Blockbusters: . . . . ← K
Spin Stab: . . . . ↑ K
Summersault Kick: . . . . ↗ K
Slicer: . . . . P+K
Sweep: . . . . ↘ P+K
Sweep Flying V: . . . . ↘ P+KP
Crimson: . . . . ↓ P+K
Crimson Death: . . . . ↓ P+KP
Double Crimson: . . . . ↓ P+KP ↓ P
Alternate Kick: . . . . ↓ P+KK
Alternate Sweeper: . . . . ↓ P+KKP
Alternate Stroke: . . . . ↓ P+KKK
Alternate Stick: . . . . ↓ P+KPP+KP+K
Alternate Stinger: . . . . ↓ P+KKP+KP+K
Crimson Away: . . . . ↓ P+K ↓ K
Guitar Thurst: . . . . → → P+K
Rogalo Axel: . . . . ↘ ↘ P+K
Prang Off: . . . . ← → P+K
Sky Screamer: . . . . K+G
Death Spinning Kick: . . . . → K+G
Death Spinning Kick Jab: . . . . → K+GP
Death Spinning Kick Light Spin: . . . . → K+GPP
Death Spinning Kick Light Thought: . . . . . . → K+GPPP
Death Spin. Slash: . . . . → K+G ↓ ↘ → K
Death Spin. Roller: → K+G ↓ ↘ → K ← ↙ ↓ ↘ → K
Sliding Kick: . . . . ↓ K+G
Vulcan Death Grip: . . . . . . ↓ K+G tras golpear al rival
Black Jack: . . . . ↑ P+K+G
Black Jack Attack: . . . . ↑ P+K+G ↑ P

TÉCNICAS BÁSICAS

Hammering: . . . . ↑ P
Hammering On: . . . . ↑ PP
Hopping Kick: . . . . dando un salto pequeño K
Leg Killer: . . . . dando un salto pequeño ↓ K
Flair Toe: . . . . bajando de un salto grande K
Air Drive: . . . . dando un salto grande ↓ K
Flair Air Kick: . . . bakando de un salto grande ↓ K
Front Air Kick: . . . . dando un salto grande → K
Back Air Kick: . . . . dando un salto grande ← K
Running Straight: . . . . durante el barrido P
Running Knee: . . . . durante el barrido K
sliding Kick: . . . . durante el barrido ↓ K
Running Jump Kick: . . . . . . durante el barrido ↗ K
Runnug Tackle: . . . . durante el barrido P+G
Turn Punch: . . . . de espaldas al rival P
Low Turn Punch: . . . . de espaldas al rival ↓ P
Low Spin Kick Turn: . . . . . de espaldas al rival ↓ K
Turn Sobat: . . . . de espaldas al rival ↑ K

LANZAMIENTOS

Death Cannon: . . . . cerca del rival → → P+G
Dangerous Noise: . . . . cerca del rival ← → P+G
Parachute Flair: . . . . cerca del rival ↘ ← P+G
Black Colour: . . . . cerca del rival → ↙ P+G
Detroit Rock Down: . . . . cerca del rival ↑ ↓ P+G
Cascado Crack: . cerca del rival mientras se cubre ↘ ↘ P+G
Scape Goat Hanging: . . . . cerca del rival y mirando a la pared P+G
Scape Goat Belliel: . . . . cerca del rival mirando a la pared P+G → P+G
Chocking Hammer: . . . . cerca del rival mirando a la pared P+G ← P+G
Progressive Noise: . . . . cerca del rival ← ↙ ↓ ↙ → P+G
Blue Sky Pallet: . . . . cerca del rival ← ↙ ↓ ↘ → P+G ↑ ↓ P+G
Rolling Stone: . . . . cerca del rival ← ↙ ↓ ↘ → P+G ↑ ↓ P+G → P+G

ATAQUE CON EL RIVAL EN EL SUELO

Guitar Cruz: . . . . ↓ P
Grave Post: . . . . ↓ ↓ P
Spit Kick: . . . . ↓ K
Flying Task: . . . . ↑ P

TOKIO

Grandísimo luchador. Con Tokio disfrutarás plenamente de «Fighting Vipers 2», ya que representa la técnica en estado puro. Es capaz de encadenar poderosas combinaciones de golpes con brazos y piernas, y además es tan ágil como potente. Lo tiene todo el muchacho.

MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS



Movimiento	Comando
Justice Jab:	P
Open Chest:	PP
Open Spin:	PK
Open Double Spin:	PKK
Open Double Spin Low:	PK ↓ K
Double Spin Darts:	PKKK
Open Arm:	PPP
Open Roll:	PPK
Open Elbow:	→ P
Elbow Blow:	→ PP
Open Arm Blow:	→ PPP
Barclay Hop:	→ PPK
Running Arrow:	→ PP ↓ → P
Open Upper:	↘ P
Sheet Jab:	↓ P
Sheet Jab Elbow:	↓ PP
Lightening Bolt:	↓ PP ↓ ↘ → P
Break Open:	P+K
Open Straight:	P+KP
Twister Light:	→ → P
Twister:	→ → PK
Double Twister:	→ → PKK
Triple Twister:	→ → PKKK
Ground Zero:	→ → PKP+K+G
Reactor:	KP
Combo Edge:	KPK
Combo Reactor:	KPP
Combo Maxi Edge:	KPPK
Combo Trick:	KPPK ↘ K
Combo Bent Edge:	KPPPK
Combo Reactor Kozak:	KPPP ↓ K
Heel Whip:	KK ↓ K
Snap Knee:	→ K
Block Break:	↘ K
Block Buster:	← K
Tricks:	↘ K
Heel Drop:	↑ ↓ K
Spin Off Sunrise:	K+GK
Spin Float:	K+GKK
Spin Kozac:	K+G ↓ K
Pro Dancer:	↘ K+G
Spiral Start:	↓ K+GP
Spiral Triple Jump:	↓ K+GPPP
Spiral Maxi Edge:	↓ K+GPPK

CON EL RIVAL EN EL SUELO

Movimiento	Comando
Spit Roast:	↓ K
Eagle Landing:	↑ P

LANZAMIENTOS

Movimiento	Comando
Barrel Roll:	cerca del lado izquierdo del rival P+G
Sidewinder:	cerca del lado derecho del rival P+G
Wall Throw:	cerca del rival P+G
Ground Axel:	cerca del rival ↙ P+G
Shoulder Throw:	cerca del rival → ← P+G
Snap Stall:	cerca del rival ← P+G
Poison Ivy:	cerca del rival ← → P+G
Spin Stall:	cerca del rival ← P+G
Neck Stall:	cerca del rival → ↘ ↓ ↙ ← P+G
Back Suples:	cerca de la espalda del rival P+G

TÉCNICAS BÁSICAS

Movimiento	Comando
Jump Hammer:	↑ P
Hopping Kick:	↑ K
Middle Hop Kick:	↗ K
Hopping Kick:	durante un salto pequeño K
Low Cut Kick:	durante un salto pequeño ↓ K
Air Rolling sobat:	durante un salto grande K
Flair Toe:	descendiendo de un salto grande K
Air Dive:	durante un gran salto ↓ K
Flair Kick:	descendiendo de un salto grande ↓ K
Front Air Kick:	durante un salto grande → K
Back Air Kick:	durante un salto grande ← K
Jump Hammer:	durante un salto grande P
Sliding Kick:	durante la carrera ↓ K
Running Jump Kick:	durante la carrera ↗ K
Running Tackle:	durante la carrera P+G
Low Turn Punch:	de espaldas al rival mientras se cubre ↓ P
Back Flip Kick:	de espaldas al rival K ↓ K
Back Flip Hand:	de espaldas al rival KP
Back Flip Rush:	de espaldas al rival KPPP
Flip Low Spin Kick:	de espaldas al rival ↓ K
Flip Low Cut:	de espaldas al rival ↓ K+G
Flip Upper:	de espaldas al rival ↙ P
Turn Sobat:	de espaldas al rival ↑ K

PICKY

Pese a su aspecto menudo, es uno de los personajes más duros. Sus combos son fáciles de realizar y sus golpes de piernas son bastante certeros. Eso sí, nunca aprendió a montar en su monopatín.



MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

One Two Upper: .... PP → K
One Two Upper High: .... PP → PK
One Two Upper Mid: .... PP → P → K
One Two Knee: .... PP → K
Skipping Knee Combo: .... PP → KK
One Two Toe Kick: .... PP ↓ K
Toe Combo : ... PP ↓ KK mientras te golpean
Toe Combo And Heel Drop: ...... PP ↓ KK+G
Upper High Spin: .... ↖ PK
Upper Middle Spin: .... ↖ P → K
Low Punch Tail Kick: .... ↓ PK
Rocket Missile: ....
.... de espaldas a la pared ← K+G
Over Head Board Bash: .... ↘ ↖ P
Cork Screw Punch: .... → ↓ ↗ P
Cork Screw Sobat: .... → ↓ ↗ PK
Corkk Tyre Break: .... → ↓ ↗ PK+G
Cork Screw: ...... → ↓ ↗ PK+G → P+K+G
Cork Back Roll: ... → ↓ ↗ PK+G ← P+K+G
Front Side Woop: ....
.... de espaldas a la pared ← ← K+GP
Toe And High Kick: .... ↓+KK
Toe And Heel Drop: .... ↓+KK+G
War Slide: .. de espaldas a la pared ← ← K+G
Wall Slide Cancel: ....
.... de espaldas a la pared ← ← K+GP+K+G
Heel Drop: .... ↑ ↓ K 1 disparo
Heel Drop: .... ↑ ↓ K 2 disparos
High Spin Kick: .... ↓ ↖ → K
Double Hook: .... P+KP
Triple Hook: .... P+KPP
Rabbit Hook 4: .... P+KPPP
Rabbit Hook 5: .... P+KPPPP
Upper Hook: .... P+K ↖ P
Tripple Hook Upper: .... P+KPP ↖ P
Twin Hookleg Slow: .... P+KP ↓ K
Rabbit Hook Leg Slow: .... P+KPPP ↓ K
Twin Dodge: .... P+KPP+K+G
Twin Dodge Hook: .... P+KPP+K+GP
Twin Dodge Twin: .... P+KPP+K+GPP
Twin Dodge Upper: ...... P+KPP+K+G ↖ P
Twin Dodge Leg Slow: .. P+KPP+K+GP ↓ K
Twin Dodge Dodger: ... P+KPP+K+GPP+K+G
Low Spin Kick: .... ↓ K+G
Low Spin Jump Knee: ...... ↓ K+G → K+G
Tail Break: .... ↗ K+G
Tail Break Roll: .... ↗ K+G ← P+K+G
Head Spring Kick: ...... ↗ K+G → P+K+G
Skipping Knee: .... ↓ → K+G
Cart Wheel: .... → → K+G
Cart Wheel Turtle: .... → → K+GK+G
Cart Wheel Low Spin: ... → → K+G ↓ K+G
Cart Wheel Back Roll: ... → K+G ← P+K+G
Turtle: .... ← ↗ ↓ ↖ → K+G
Board Slap: .... ← → → P
Fractured Back Spin SKO: .... → P+K+G

TÉCNICAS BÁSICAS

Hopping Kick: .... dando un pequeño salto K
Low Cut Kick: ...... dando un pequeño salto ↓ K
Flair Toe: .... aterrizando de un salto grande K
Flair Kick: ... aterrizando de un salto grande ↓ K
Hutch: .... dando un salto grande ↓ K
Front Air Kick: ...... dando un salto grande → K
Back Air Kick: .... dando un salto grande ← K
Jump Bash: .... dando un salto grande P
Running Board Slap: .... durante el barrido P
Running Knee: .... durante el barrido K
Sliding Kick: .... durante el barrido ↓ K
Flip Kick 1: .... durante el barrido ↓ KK
Dash Air: .... durante el barrido K+G
Flip Kick 2: .... durante el barrido K+GK
Turn Double Punch: ...... de espaldas al rival PP
Low Turn Punch: .... de espaldas al rival ↓ P
Low Spin Kick Turn: .... de espaldas al rival ↓ K
Turn Sobat: .... de espaldas al rival ↑ K

LANZAMIENTOS

Flying Head Scissors: .... estando en el aire ↓ P+K+G
Stomach Alcar: .... cerca del rival y a su derecha P+G
Stomach Alcar: .... cerca del rival y a su izquierda P+G
Wall Slow: .... cerca del rival P+G
Brain Twister: .... cerca del rival → ← +G
Fork Through: .... ↓ P+G
Fork Through Kick: .... cerca del rival ↓ P+G ← K
Over Head Cannon: .... cerca del rival ← → P+G
Elgario Bash: .... cerca del rival ← ↖ P+G
Face Crusher Knee: .... cerca del rival mientras se cubre ↖ ↖P+G
Dead End Double Knee: .... cerca del rival, mirando a la pared ← → K+G
Air Grab: .... ambos en el aire ← P+K+G

ATAQUE CON EL RIVAL EN EL SUELO

Mall Bash: .... ↓ P
Foot Stamp: .... ↓ K
Double Stamp: .... ↓ KK
Triple Stamp: .... ↓ KKK
Flying Dolphing Attack: .... ↑ P

EMI

Quién se iba a imaginar que con esa carita tan dulce esta niña sería capaz de hacerle daño a nadie. Pero las apariencias engañan, y no debes despreciar su extrema rapidez de movimientos y los golpes tan mortíferos que puede realizar con la ayuda de su osito de peluche.

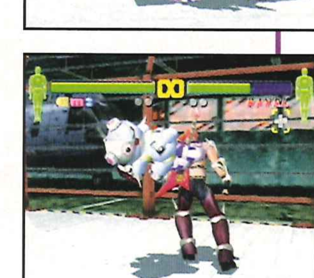
MOVIMIENTOS ESPECÍFICOS

Locomotive Lay Down: .... PKP+K+G
Action Fighter: .... PPPK
Action Fighter Lay Down: ... PPPKP+K+G
Crack Down Sun Dance: ...... PPP ↓ K
Crack Down Sun Dance Lay Down: .... PPP ↓ KP+K+G
Strike Fighter: .... ↖ PP+K
Gain Ground Pengo: .... ↖ PP+K+G
Gain Ground Boom Boom Penguin Land: .. .. ↖ PPP+K+GPPP
Angel Kids Strike Fighter: ..... → → PP
Angel Kids Sky Target: ..... → → PPP+K
Strike Fighter Dround: ... → → PPP+K+G
Pengo: .... → → PPP+K+GP
Boom Boom Penguin Land: .... → → PPP+K+GPP
Regress Lay Down: .... KP+K+G
Crutch Hitter: .... ↖ K
Flicky: .... ↙ K
Ace Attacker: .... ↓ KK
Triple Attack: .... ↓ KKK
Block Break: .... ↗ K
Frogger: .... ↙ K
Frogger Lay Down: .... ↙ KP+K+G
Frogs: .... ↙ KK
Frogs Lay Down: .... ↙ KKP+K+G
Rebit: .... ↙ KKK
Swat: .... mientras te levantas K
E Swat: .... mientras te levantas K K
Super Locomotive: .... P+KP+K
After Burner: .... de espaldas a la pared ← P+K (1 disparo)
After Burner: .... de espaldas a la pared ← P+K (2 disparos)
Shadow Dancer: .... → K+G
Shadow Dancer Tail Gunner: .... → K+GK
Wall Jump: .... de espaldas a la pared ← ← K+G
Wall Jump Kick: .... de espaldas a la pared ← ← K+GK
Wall Jump Cancel: .... de espaldas a la pared ← ← K+GP+K+G
Head On: .... ↗ P+K (1 disparo)
Head On: .... ↗ P+K (2 disparos)
Head On Lay Down: ...... ↗ P+KP+K+G
UFO Warrior Yoko Chan SKO: ... → P+K+G
Space Harrier: .... ↑ P+K+G
Moon Walker: .... ↑ P+K+G ↑ P



LANZAMIENTOS

Rock´n Bark: .... cerca del rival P+G
R360 (Wind War): .... cerca del lado derecho del rival P+G
R360 (Rad Rally): .... cerca del lado izquierdo del rival P+G
Guru Guru Cho: .... cerca del rival ↓ P+G
Shinobi: .... cerca del rival ↗ P+G
Wall Throug: .... cerca del rival ← P+G
Sports Fishing: .... cerca del rival → ↖ ↓ ↗ P+G
Get Bass: .... cerca del rival → ↖ ↓ ↗ P+G → P+G
Galaxy Force: .... cerca del rival ← ↗ ↓ ↖ → P+G
UFO Catcher: .... cerca del rival ↑ ↓ P+G
Stinger Slow: .... cerca del rival mientras se cubre ↖ ↖ P+G
Ninja Princess: .... cerca de la espalda del rival P+G
Scramble Sprit: .... mirando al muro cerca del rival P+G
Air Recluse: .... ambos en el aire ← P+K+G



CON EL RIVAL EN EL SUELO

Tetris: .... ↓ P
D.D crew: .... ↓ K
Aribain fight: ..... ↑ P



TÉCNICAS BÁSICAS

Knuckle Hammer: .... ↓ P
Rolling Sobat: .... ↓ K
Alex Kid: .... ↑ P
Hopper Robo: .... ↑ K
Hopper Kick: .... salto pequeño K
Low Cut Kick: .... salto pequeño ↓ K
Air Rolling Sobat: .... salto grande ↓ K
Freato: .... aterrizando de un salto grande K
Air Drive: .... salto grande ↓ K
Flair Kick: .... aterrizando de un salto grande ↓ K
Front Air Kick: .... salto gande → K
Back Air Kick: .... salto grande ← K
Knuckle Hammer: .... salto grande P
Running Straight: .... barrido P
Counter Run: .... barrido K
Power Drift: .... barrido ↓ K
Super Break Open: .... barrido ↓ P (1disparo)
Running Tackle: .... barrido P+G
Turn Double Punch: .... de espaldas al rival PP
Low Turn Punch: .... de espaldas al rival ↓ P
Tail Gunner: .... de espaldas al rival ↓ K
Flash Point: .... de espaldas al rival ← P
Turn Clog: .... de espaldas al rival ↑ K
Oba Oba: .... de espaldas al rival K+G

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es



Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.



DREAMCAST 19.900

superofertas del mes

CABLE EUROCONECTOR CENTRO MAIL

1.490

CONTROLLER

~~4.990~~ 4.690

KEYBOARD (TECLADO)

~~4.990~~ 4.690

MOUSE (RATÓN)

~~4.990~~ 4.790

VISUAL MEMORY

~~4.990~~ 4.490

FIGHTING VIPER 2

~~8.990~~ 8.490

PHANTASY STAR ONLINE

~~8.990~~ 8.490

QUAKE III ARENA

~~8.990~~ 8.490

SONIC SHUFFLE

~~8.990~~ 8.490

VANISHING POINT

8.990

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND ~~9.990~~ 9.490

CAPCOM vs SNK ~~8.990~~ 8.490

DINO CRISIS ~~8.990~~ 8.490

DUCATI WORLD ~~8.990~~ 8.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE

~~7.990~~ 7.490

FERRARI 355 CHALLENGE

~~8.990~~ 8.490

GRANDIA II

~~8.995~~ 8.495

GUNBIRD 2

~~8.990~~ 8.490

JET SET RADIO

~~8.990~~ 8.490

METROPOLIS STREET RACER

~~8.990~~ 8.490

RESIDENT EVIL 3

~~8.990~~ 8.490

SAMBA DE AMIGO

19.990

SEGA GT

~~8.990~~ 8.490

SHENMUE


~~8.990~~ 8.490

SILENT SCOPE

~~8.600~~ 7.990

SONIC ADVENTURE

4.990

SPACE CHANNEL 5 ~~8.990~~ 8.490

SPAWN ~~9.990~~ 9.490

STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES ~~9.990~~ 9.490

TOMB RAIDER CHRONICLES

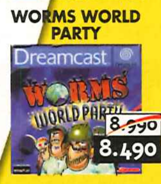
~~9.990~~ 9.490

TONY HAWK´S PRO SKATER 2

~~9.990~~ 9.490

UEFA DREAM SOCCER

~~8.990~~ 8.490

VIRTUA TENNIS

~~8.990~~ 8.490

WORMS WORLD PARTY ~~8.990~~ 8.490

FUR FIGHTERS

OFERTA 2.990

MONACO GP RACING SIMULATOR 2

OFERTA 2.990

SPEED DEVILS

OFERTA 2.990

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

OFERTA 2.990

TOY RACER

OFERTA 1.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 30 de abril

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



EXIT

ESPECIAL TRUCOS

■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿te mueres por llegar al final y no sabes cómo conseguirlo? No te pongas nervioso, que la Revista Oficial Dreamcast viene en tu ayuda. Seguro que estas páginas encuentras el truco que necesitas, porque tenemos la recopilación más extensa que puedas imaginar.



ARMY MEN

Introduce estas claves en el menú de códigos:

TRGHTR: Spy Blue
SRFPNK: Sharp Mission
MSTRMNÑ: Riff Mision
BLZZRD: Snow Mission
SCRDCT: Hoover Mission
HTKTTN: Sandbox
HTTTRT: Scorch Mission
TDBWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLLTRS: Forest
ZBTSRL: Showdown
HXMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMN: Thick Mission
VRCLN: The Way Home



BUST-A-MOVE 4

Pulsa estas secuencias en la pantalla de "Press Start":

•Nuevos puzzles:
X, ◀, ▶, ◀, X
Si lo haces correctamente, oirás un grito extraño.

•Todos los personajes:
▶, ▶, X, ◀, ◀
Esta vez oirás un sonido de vítores y aplausos.

•Lectura del tarot:
¿Quieres saber tu futuro?
▲, X, ▼, X, ▲
Verás este nuevo modo en la pantalla de opciones.

BANGAI-OH

•Menú especial
Introduce como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario. Tendrás acceso a cualquiera de los 44 niveles del juego y al mapa de cada uno. Después, dirígete al menú de opciones y pulsa B para ir al menú especial, donde podrás cambiar tus disparos y los de los enemigos, y un montón de cosas más.



CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si terminas el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de los ratones tendrás que salvar Chaos, las mascotas de «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos en las partidas online).

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el tercer puerto de control, y pulsa en él el botón Start durante la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La normal se activa con A, la vista en primera persona con B, y una vista aérea con Y. Puedes activar el cuentakilómetros pulsando X cinco veces seguidas.

•Sin flechas:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, verás cómo en la pantalla sale la frase "no arrows".

•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Verás que sale la frase "no destination markers".

•Taxi triciclo:
En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.

•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantenlo mientras seleccionas tu vehículo. Aparecerá la frase "Another Day", y oirás una bocina.



DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, verás la intro del arcade.

•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, sitúate sobre el escenario Aerial Garden y pulsa Y.

•Mover la cámara durante las repeticiones:
Para poder mover la cámara mientras tu luchador celebra la victoria, activa la cámara libre con X, y muévela con el stick o con la cruceta. Puedes cerrar el zoom con X+A, o abrirlo con X+Y.

DAVE MIRRA BMX

•Juega con Slim Jim:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, y en la pantalla de selección de personaje, pulsa ▼, ▼, ◀, ▶, ▲, ▲, Y.

•Todas las bicicletas:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje y, en la pantalla de selección de bici, haz esta combinación: ▲, ◀, ▲, ▼, ▲, ▶, ◀, ▶, Y.

•Todos los accesorios:
Comienza una partida en modo Pro Quest, elige a tu

KISS PSYCHO CIRCUS

En un juego protagonizado, al menos en teoría, por el grupo Kiss, era de esperar que hubiese algún secreto que estuviera relacionado con la banda americana y con sus canciones.
Si te cansas de pegar tiros, puedes tomarte un respiro metiendo el disco de «Kiss Psycho Circus» en tu equipo de música. Así podrás escuchar algunos temas de estos muchachos.





personaje y la bicicleta, y pulsa en la pantalla de selección de accesorios ("Style"), ◄, ▲, ►, ▼, ◄, ▼, ►, ▲, ◄, Y.

•Todos los niveles:
Entra en el modo Pro Quest, elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de selección de la pista ("Track"), realiza esta combinación: ◄, ▲, ►, ▼, ◄, ▼, ►, ▲, ◄, Y.

E

ECCO THE DOLPHIN

•Cómo jugar al fútbol:
Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a él. Baja por el túnel hasta una puerta ovalada y sigue hasta el final para llegar a una cámara con un miembro del Clan y un lugar donde respirar. Sitúate en el centro y mira hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una sala con un Cristal del Sigilo. Cógelo para hacerte casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡sorpresa!



FIGHTING FORCE 2

•Elegir nivel:
En la pantalla de inicio, pulsa ◄, ▲, X, ▲, ►, e Y.

FERRARI 355 CHALLENGE

•Nuevos circuitos:
Ve a la pantalla de opciones, mantén pulsados X e Y, y elige la opción passwords. Luego, introduce los códigos de cada circuito, respetando mayúsculas y minúsculas:
ATLANTA:
DaysofThunder
SEPANG:
KualaLumpur
NÜRBURGRING:
LiebeFrauMilch
FIORANO:
CinqueValvole
LAGUNA SECA:
Stars&Stripes

G

GRAN THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGGUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: Sin policía.
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Al morir, vuelves a empezar con las mismas armas que tenías antes.

GUNBIRD 2

•Personajes secretos:
En la pantalla de selección de personaje, enciende el símbolo de interrogación ("random"). Si pulsas ▲, aparece Morrigan, mientras que si presionas ▼, tendrás disponible al colosal Aine.



HYDRO THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).



JEDI POWER BATLES

•Jugar al modo battle en cualquier momento:
Comienza una partida a dos jugadores. Mantén pulsados el Gatillo Derecho, y los botones X, Y, B. Luego pulsa también A en el mando del puerto 2. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje de confirmación del Modo Battle. Ahora pelearás contra el otro jugador. Para desactivarlo, introducir el truco de nuevo.

JET SET RADIO

•Patinar de espaldas:
Acelera previamente con el gatillo Derecho, y después pulsa rápidamente ▼, ▲.

•Jugar con una Love Shocker:
Completa todos los niveles de Shibuya con rango "Jet".
Jugar con un Noise Tank:
Termina todos los niveles de Benten con un nivel "Jet".
Jugar con un Poison Jam:
Concluye todos los niveles de Kogane con rango "Jet".
Jugar con Goji Rokkaku:
Desbloquea primero a los tres personajes anteriores. Entonces, completa con un nivel "jet" todos los niveles de Grind City.
Jugar con el perro Pots:
Desbloquea primero a todos los personajes anteriores. Termina el juego y comienza de nuevo, pero jugando el nivel "Los monstruos de Kogane" antes que el de "El Boogie de Benten". Un miembro de los Noise Tank te retará. Si le ganas, Pots quedará desbloqueado.

DUCATI WORLD

Cuando ganes una carrera rápida o Quick Race y hagas la vuelta récord del circuito, aparecerá un panel para que introduzcas tu nombre. Teclea los siguientes códigos y verás cómo se hace más ameno el juego.



GREEDYGIT:
Tendrás un montón de pasta para empezar el modo Ducati Life y comprarte todas las motos e incluso ese mono que mola tanto.
THEDOGSNADS:
Tendrás a tu disposición en la siguiente carrera rápida la moto más veloz de todas, la potente Ducati FOGGY 996.



TODDMCARTOR:
La Ducati 900 FE estará lista para que la pongas a mil por hora en las Quick Races.
BADDRIVER:
En un instante habrás aprobado los exámenes para conducir cualquier moto de la clase que quieras. Tendrás todas las licencias.
ITSALLOVER:
En el modo Quick Race podrás acceder a todos los circuitos y conducir cualquier moto.



■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

L

LOONEY TUNES S. RACE

•Códigos para abrir todos los secretos:
YAVARMINT: Ahora podrás jugar con Porky.
REDWAGON: ¡Aquí viene el gran Marvin, el marciano!
MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME.
SCWEWBALL: Segunda entrega del circuito: Pirámides de Marte.
DURNIDGIT: Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera del Otro Mundo
PALOOKA: Segunda parte de La Frontera.
HOGGRAVY: Se abre otro recorrido: el Cuadrante del Salvaje Oeste.
MACKEREL: Segunda parte del Salvaje Oeste.
CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro.
MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas.
YOIKS: Pista del Parque Galactorama.
DODGPARRY: La segunda parte de Galactorama.
MICHIGANJ: Accedes a la galería de imágenes.
SAMRALPH: Competirás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo. La izquierda será derecha, y viceversa.
3LILBOPS: Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin pagar.
MOIDALIZE: Aparecen todos los retos.
DUCKAMUCK: Puedes usar el turbo cuando quieras.
SUCCOTASH: Los circuitos están totalmente vacíos.
CHAR: Todos los personajes secretos.
TRACK: Aparecen todos los circuitos ocultos



MARVEL VS. CAPCOM

•Cambio de orden:
Mantén X, Y y el gatillo L en la pantalla de Versus.

•Nueva Morrigan:
Al elegir luchador ponte sobre Zangief y pulsa: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ▼ (x4), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶, ◀, ▼ (x4), ▶ (x2), ▲ (x4), ◀ (x2), ▼ (x4), ▶ y ▼.

•Juega con Roll:
Sobre Zangief: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲, ▶., ▲ (x2), ▶ (x2).

•Gold War Machine:
Sobre Zangief: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶ (x2), ◀ (x2), ▼ (x4), ▶ (x2), ▲ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x5). Selecciónalo con el gatillo izquierdo.

•Shadow Lady:
Sobre Morrigan: ▲,▶ (x2), ▼ (x4), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ◀ (x2), ▼ (x5).

•Red Venom:
Sobre Chun-Li: ▶, ▼ (x4), ◀, ▲ (x4), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x4), ◀ (x2), ▲. Cógelo con el gatillo izquierdo.

•Orange Hulk:
Sobre Chun Li: ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x4), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ▼ (x4), ▲ (x4), ◀, ▲. Elígelo con el gatillo izquierdo.

MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Selecciona al luchador con A, Y, o X para cambiarlo.

•Orden de tu equipo:
En la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos.

MSR

Vamos con un consejo para que puedas sumar más kudos que nadie: cuando estés en una prueba Hot Lap, en la que puntúe el conseguir la vuelta más rápida (Fastest), trata de conseguir el objetivo en la primera vuelta, asegurando en las curvas sin correr muchos riesgos. Si logras marcar el mejor tiempo, podrás dedicarte durante el resto de la carrera a hacer derrapes en las curvas para que tu contador de kudos suba hasta las nubes. Si ves que esta opción te va bien, es un buen momento para jugarte un comodín.





N

NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados los siguientes botones (si lo haces bien se escuchará un sonido característico).
-Campo propio: X + ▲
-Campo rival: X + ▼
-En la calle: X + ◀
-En una isla: X + ▶
-Cancha Midway: Y + ▲
-Cancha NBC: Y+B+▼

NBA 2000

•Códigos variados:
-Beachboys: Balón enorme.
-Littleguy: Mini-jugadores.
-Bigfoot: ¡Los jugadores tienen los pies enormes!
-Squishy: Jugadores planos.
-Devdudes: Tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.
-Monster: Jugadores más grandes que en la realidad.
-Doughboy: ¡Los jugadores han engordado!
-Afathead: Jugadores con una cabeza gigantesca.

NFL QUARTERBACK CLUB

•Cógigos locos:
Introduce las siguientes claves en el "Cheat Menu":
-BCHBLL: Balón enorme.
-HSNFR: Juego humeante.
-TTTHPCK: ¡Que delgadez!
-MRSHMLLW: Todos gordos.
-FLBBR: Balón resbaladizo.
-SHRTGYS: Todos enanos.



POWER STONE

•Traje alternativo:
Selecciona tu personaje pulsando el botón B.

•Mover la cámara en la pose de victoria:
Mueve la cámara con el pad, y haz zoom con el botón A.

POWER STONE 2

•Nuevos personajes:
Acaba el modo Arcade con todos los personajes, para elegir a Pride. Si te lo acabas con él, aparecerá Ann, y si todavía eres capaz de llegar al final con ella, se activarán tres nuevos escenarios.



RAINBOW SIX

•Avatar god mode:
Para ser invencible, pulsa a la vez: ▲ (con el stick) + ▼ (con la cruceta digital) + A.

•Team god mode:
También puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible. En cualquier momento del juego, pulsa a la vez L (con el stick) + ▼ (con la cruceta digital)+ A.

•Heavy breathing mode:
Los enemigos respirarán inflándose como globos. En cualquier momento pulsa ▼ (con el stick) + ▼ (en la cruceta digital) + A.

READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa: X + Y al tiempo que eliges al personaje.

•Cambia los rings:
En el menú de selección de los boxeadores, y en los dos mandos a la vez, haz esto:
- Para pelear en otro ring, mantén el gatillo Izquierdo.
- Para pelear en un gran estadio, mantén pulsado el gatillo Derecho.
- Para poder pelear en el gimnasio, debes mantener pulsados los dos gatillos.

•Clase bronce:
En el modo Campeonato, elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER". Si vas al modo Arcade, podrás jugar con Kemo Claw.

•Clase plata:
En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora también podrás elegir a Bruce Blade para pelear.

•Clase oro:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra

"MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.

•Clase de campeones:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". También podrás pelear con Damien Black en el modo Arcade.

READY 2 RUMBLE 2

Si pones como fecha del reloj interno de tu consola éstas que te indicamos, modificarás la indumentaria de los personajes:
1 de enero: Joey T.
17 de marzo: Árbitro.
14 de febr.: Lulu Valentine.
04 de julio: G.C. Thunder.
23 de abril: Mama Tua.
31 de octubre: J.R. Flurry.
25 de diciembre: Selene Strike y Rumble Man.

RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, gatillo Derecho.

RE-VOLT

•Códigos de juego:
-YUEFO: Corre con un OVNI!
-MAGGOT: Los coches serán todavía más pequeños.
-CARTOON: Podrás jugar con todos los coches del juego. Además hay una caja con varios coches de lo más divertido (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche misterioso, y un carro de la compra!).
-TRACTION: Para acceder a todos los circuitos.

S

SAMBA DE AMIGO

•Modo random:
Supone que a veces salgan pocas bolas, y otras veces en cantidades industriales. En la pantalla de selección de dificultad, agita quince veces la maraca Izquierda en la posición más baja. Si estás jugando con el mando de control, mantén pulsada la posición → hasta que el modo se desbloquee.

•Modo super difícil:
Se hace igual que en el Modo Random, pero tienes que colocar la maraca en la posición →.

SAN FCO. RUSH 2049

Tienes que activar primero el menú Vidas pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona luego el truco y pulsa las siguientes combinaciones:

•Coche más pesado:
Mantén A y pulsa X, X e Y. Suelta A y después pulsa los dos gatillos.

•Circuito invisible:
Gatillo Derecho, gatillo Izquierdo, Y, X, A, A, X, Y. Luego mantén ambos gatillo y pulsa A.

•Ruedas adhesivas:
Pulsa X, X, X a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora mantén los gatillos y pulsa A, A e Y.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, A, B, ↓.

•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa ↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓ rápidamente.

SLAVE ZERO

Estos dos trucos salen en el modo de aventura para un jugador, pero para hacerlos debes tener un mando conectado en el puerto 2.

•Munición infinita:
Mantén pulsados los dos gatillos del segundo mando y al tiempo, pulsa A para activarlo o desactivarlo.

•Modo invencible:
Para activar (o desactivar) este modo, coge el mando del puerto 2 y, mientras mantienes presionados los dos gatillos, pulsa B.

SOUL REAVER

Hazlos tras pausar y con los gatillos pulsados:

•Glifo fuerza:
↓, ←, Y, ↓, ↑.

•Glifo piedra:
↓, B, ↑, ←, ↓, →, →.

•Glifo sonido:
→, →, ↓, B, ↑, ↑, ↓.

•Glifo agua:
↓, B, ↑, ↓, →.

•Glifo fuego:
↑, ↑, →, ↑, Y, X, →.

•Glifo luz solar:
←, B, ←, →, →, ↑, ↑, ←.

•Atravesar puertas:
↓, B, B, ←, →, Y, ↑.

•Escalar paredes:
Y, ↓, X, →, ↑, ↓.

•Energía cinética:
←, →, B, ←, →, ←.

•Nadar sin daño:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.

•Máxima salud:
→, A, ←, Y, ↑, ↓.

•Girar objetos.
↓, ↑, →, →, B, ↑, ↑, ↓.

•Todas las habilidades:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, B, →, ←, ↓.

•Rellena la espiral:
→, B, ↓, ↑, ↓, ↑.

•Espada Soul Reaver:
↓, Y, X, →, →, ↓, ↓, ←, Y, ↓, →.

•Espada Aerial Reaver:
A, →, ↑, ↑, Y, ←, ←, →, ↑.

•Espada Fire Reaver:
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓. Si se te apaga, pulsa Y, →, ↓, B, ↑.

•Soul Reaver de Kain:
A, B, →, Y, ←, ←, →, ↑.

•Dañar a Raziel:
←, B, ↑, ↑, ↓.

•Máximo nivel de magia:
Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←. Para rellenarlo, pulsa: →, →, ←, Y, →, ↓.

SPACE CHANNEL 5

•Ulala invencible:
Mantén pulsados los dos gatillos y pulsa ↑, A, ↑, A, ↓, →, B, → y B. Si tras hacerlo oyes a Ulala gritar, es que ha salido bien.

•Ulala en llamas:
Si consigues superar el 95% de audiencia, verás a Ulala rodeada de un aura rosada.

SPEED DEVILS

Haz estas secuencias en plena carrera, sin pausar.

•Coches y pistas:
B, →, B, →, ↑, B, ↑.

•Turbos infinitos:
↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.

•Pasar de fase:
↓, →, ↓, →, A, X, A.

•Dinero extra:
A, →, A, →, ↑, B, A
(sólo en el campeonato).

STAR WARS DEMOLITION

•Desbloquear a Lobot, Boush y Darth Maul:
Ve al menú de Preferencias y pulsa los gatillos. Luego tienes que introducir este código: "Watto_Shop". Regresa ahora al menú principal, y cuando tengas que elegir personaje, los tendrás esperándote.

•Varios códigos
Para escribirlos, entra en el menú de opciones, luego en el de preferencias y pulsa a la vez los dos gatillos.
-SLO_MO_ON: El juego irá más despacio.
-LO_GRAV_ON: Baja la fuerza de la gravedad.
-MOVIE_SHOW: Verás las escenas de victoria.
-SAD_MOVIES: Verás las escenas de los perdedores.

RAINBOW SIX

Aquí tienes un par de trucos más para hacer que la vida de este comando de élite sea un poco más fácil.

BIG HEAD MODE:
Durante el juego, presiona ↑ en el Stick Analógico + ↓ en la cruceta y luego pulsa X. Ahora todos los personajes tendrán unos cabezones tremendos.

NO BRAIN:
Pulsa ↑ en el Stick Analógico + ↓ en la cruceta y luego pulsa el botón Y. Todos los personajes tendrán un cerebro de mosquito.





■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
El color cambia según el botón con el que elijas a tu personaje.

•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de selección de personaje, sitúate sobre Akuma, mantén presionado el botón Start, y pulsa A.

SF 3 DOUBLE IMPACT

•Menú "extra options":
En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos. Selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: ◄, ◄, X, X, ►, ►, ▼, ◄, ◄, Y, Y, ►, ►, ▼, ◄, ◄, X, Y, ►, ►, ▼, ◄, ◄, Y, X, ►, ►.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:
Dispara siempre pulsando los botones A y B a la vez.

•Saber tu puntuación:
Introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho. Ahora selecciona el modo de juego y verás tu puntuación en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK'S SKATEB.

Pulsa el gatillo Izquierdo y pausa. Sin soltar el gatillo, realiza las secuencias que te decimos a continuación:

•Desbloquear todo:
B, ►, ▲, ▼, B, ►, ▲, X, Y.

•Cámara lenta:
X, ◄, ▲, X, ◄.

•Barra para especiales:
A, Y, B, ▼, ▲, ►.

•¡Personajes cabezones!:
X, B, ▲, ◄, ◄.

•Private carrera:
Y, ▲, Y, ▲, B, ▲, ◄, Y. Para que salga, debes haber empezado con el Officer Dick. Luego búscalo en la pantalla de selección.

TONY HAWK'S SKATEB.2

•Abrir el gimnasio:
En el segundo nivel hay un gimnasio secreto con dinero fresco para recoger. Para entrar, nada más empezar, date prisa y baja por el pasillo de la derecha (donde está la letra "S"). Gira a la izquierda y más adelante encontrarás una barandilla. Tienes que hacer un "grind" sobre ella en el momento en que suene la campana (justo en el minuto 1:35). Enfrente verás el gimnasio abierto.

•Un montón de trucos:
Salen pulsando rápidamente esta secuencias, después de haber pausado la partida, y mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo. Si los haces bien, tiembla el menú de pantalla. Para eliminar su efecto, tienes que repetir la secuencia de botones que habías introducido antes.

-100.000 puntos: X, B, ►, X, B, ►, X, B, ►.

-Gaps (juega con Trixie): ▼, ▲, ◄, ◄, B, ◄, ▲, Y, Y, ▲, ►, X, X, ▲, A.

-Completa el Modo Carrera: B, ◄, ▲, ►, B, ◄, ▲, ►, A, B, ◄, ▲, ►, B, ◄, ▲, ►.

-Gravedad Lunar: A, X, ◄, ▲, ▼, ▲, X, Y.

-Doble gravedad Lunar: ◄, ▲, ◄, ▲, ▼, ▲, X, Y, ◄, ▲, ◄, ▲, ▼, ▲, X, Y.

-Efecto sangre en las letras: ►, ▲, X, Y.

-Escenario en blanco: ▼, ▼, ▲, X, Y, ▲, ►.

• Escenario en líneas: ▼, B, ►, ▲, X, Y.

• Luces de discoteca: ▼, ▲, X, B, ▲, ◄, ▲, A.

SHENMUE

Si acabas el juego y lo grabas en tu VM, al iniciar una nueva partida verás en el menú Setting la opción "Magic Weather", que activa el clima real de Yokosuka.







• Modo Jet Pack: ▲, ▲, ▲, ▲, A, X, ▲, ▲, ▲, ▲, A, X, ▲, ▲, ▲, ▲. Ahora puedes volar pulsando y manteniendo el botón A. Suéltalo para aterrizar.

• Modo niño: B, ▲, ▲, ◄, ◄, B, ▲, ▼, X.

• Ralentiza Saltos: B, ▲, Y, X, A, Y, B.

• Todos los escenarios: ▲, Y, ►, ▲, X, Y, ►, ▲, ◄, X, X, ▲, B, B, ▲.

• 5.000 dólares por la cara: A, ▼, ◄, ►, ▼, ◄, ►.

• Todo va más rápido: ▼, X, Y, ►, ▲, B, ▼, X, Y, ►, ▲, B.

TOY COMMANDER

•99 items de artillería pesada:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia A, B, X, Y, B, A.

•Todas las habitaciones y fases del juego:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia A, Y, X, B, Y, X.

•Imágenes para que las veas en el ordenador:
Si introduces el disco del juego en tu PC, accederás a varias carpetas con iconos y logotipos del juego, fotos de pantallas, posters,...

•Apagar o encender las luces de las habitaciones:
Busca el interruptor de turno (suelen estar junto a las puertas) y púlsalo tocándolo (si tu vehículo vuela), o bien disparándolo (si tu vehículo está a ras del suelo).

•Reparación automática:
Si quieres que tu vehículo vuelva a estar nuevo, pausa y mantén pulsado el gatillo Izquierdo mientras pulsas: A, X, B, Y, A, Y.

•Fuel a tope:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo, pulsa la secuencia B, Y, A, X, B, X.

•Para subir el nivel de las armas:
Para tener acceso a los tres niveles de arma, pausa, y mientras pulsas el gatillo Izquierdo, presiona X, A, Y, B, A, X.

•Para subir el nivel de los cañones:
Para acceder a los tres niveles de cañones, pausa, mantén presionado el gatillo Izquierdo, y pulsa B, A, Y, X, A, B.

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:
Introduce estos nombres en la opción entrenamiento:
-MONTREAL: Oro.
-SYDNEY: Plateado.
-HELSINKI: Bronce.
-ROMA: Cobre.
-MOSCOW: Crema.
-L.A: Azul.
-MUNICH: Aluminio.
-MEXICO: Verde.
-TOKIO: Rojo.
-ATHENS: Gris.
-ATLANTA: Naranja.
-SEOUL: Violeta.



V-RALLY 2

•Circuitos y coches:
Entra en "Game Progression" y pulsa: gatillo Izq., gatillo Der., ◄, ►, ◄, ►, ▲, ▼, ▲, ▼, A, A, Start.

VIRTUA FIGHTER 3TB

•Cambio de vestuario:
Mantén pulsado Start antes de elegir personaje con A.

•Jugar con Dural:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa: ▼, ▲, ►, ◄. Pulsa después Start.

•Jugar con el alfabeto:
En la pantalla de selección de personaje, ponte sobre Akira y pulsa Start; colócate a continuación sobre Lion y vuelve a pulsar Start; por último, sitúate sobre Pai y presiona Start otra vez. Ahora, selecciona cualquier personaje y pulsa A.

•Enfrentarse al alfabeto:
En la pantalla de selección de personajes, colócate sobre Akira y pulsa Start; luego ponte sobre Lau y

pulsa Start; luego, sitúate encima de Pai y pulsa Start. Elige luchador y pulsa Ⓐ.

•Rascacielos en el escenario del desierto:
Entra en el modo Training, selecciona a Jeffry y mantén Start al elegir el escenario del desierto.

•Muñeco de nieve:
Este truco es más sencillo en Modo Versus. Elige a Shun y lucha en el desierto. Gana, pero asegurándote de que en el momento del K.O., Shun esté frente al sol. Cuando la cámara gire en torno a Shun, ¡aparecerá un muñeco de nieve tras él!

•El amor secreto de Pai:
Si luchando con Pai vences a Akira en el gimnasio de artes marciales, conseguirás una pose secreta de Pai.

VIRTUA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan:
En la pantalla de selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre estos equipos: Yugoslavia, USA, Korea e Italia.

•MVP Royal Genki:
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona al mismo tiempo Start y Ⓐ.

•Equipo FC Sega:
Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes:
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén Ⓧ e Ⓨ, y después pulsa el botón Ⓐ.

•Desbloquear equipos:
Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotes en la final.

•Nueva música:
Entra en el modo Arcade pulsando los botones Start y Ⓐ a la vez, y después haz lo mismo en el menú de configuración del juego.

•Dos nuevos estadios:
En la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el botón Start y después pulsa Ⓐ.

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING: Debes conseguir el número uno del ranking en el World Circuit .
-MASTER: Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra él. Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas:
Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.
-BIG WALL: Debes acabar el nivel 3 con al menos cinco segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Termina el nivel 3 con 10 segundos de sobra como mínimo.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeón!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con sólo dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara:
Cuando vayas a sacar, trata de sorprender a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones Ⓐ y Ⓧ, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo en el que juegues).

W

WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos" a la que se accede desde el menú principal, y actívalos después en la pantalla que se llama "Colección de Códigos":

•Wackygiveaway:
Desbloquea todos los desafíos y abre todas las pistas de «Wacky Races».

•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches especiales del juego: el Autoconvertible, el Estuca Racuda y el SuperFerrari de Pierre Nodoyuna y Patán.

•Bargainbasement:
Introduciendo esta palabra tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crackednails:
Con esta palabreja activarás el modo invencible.

15 minutos

¡Lo que hace la gente por salir en televisión!

Hay quien "importa" un novio cubano o se pone una rama de perejil en la oreja para chupar cámara, pero no es el caso de los asesinos a los que se enfrentan Robert de Niro y Ed Burns en "15 Minutos": ellos usan sus crímenes para levantar un circo mediático de tamaño gigante.

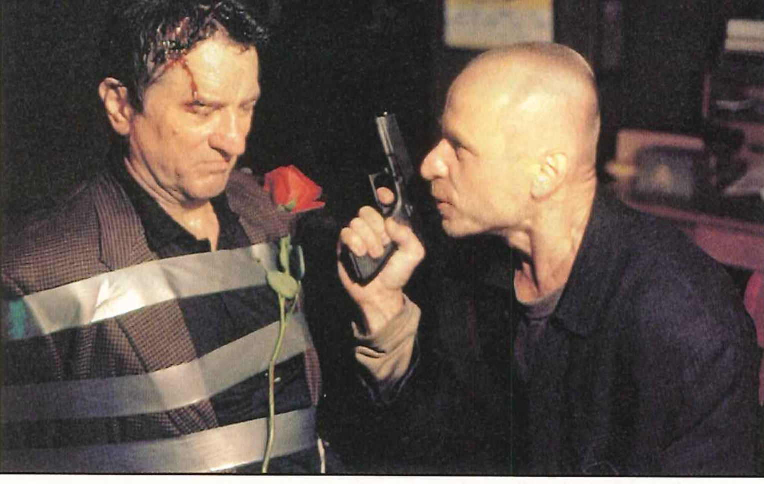
Este original guión se plasma en una cinta llena de acción, con secuencias verdaderamente espectaculares, y otras llenas de humor negro. Si os molan las pelis de tiros, corred a por una entrada.

Estreno: 9 de Marzo

Internet: www.15minutesmovie.com







TARIFA TOTAL

Ya es posible compartir la tarifa plana de Dreamcast con el PC

Desde hace unas semanas, todos los "dreamers" que hayáis contratado la tarifa plana de Telefónica ya podéis usarla también para navegar por Internet desde vuestro ordenador. Para ello, sólo tenéis que enviar un e-mail a esta dirección: dreamcast@telefonica.es y comunicar el teléfono al que se está aplicando la tarifa plana para Dreamcast y el nombre completo de la persona que sea propietaria de la línea. Una vez recibidos los datos, Telefónica realiza los trámites correspondientes para ponerlo en marcha.



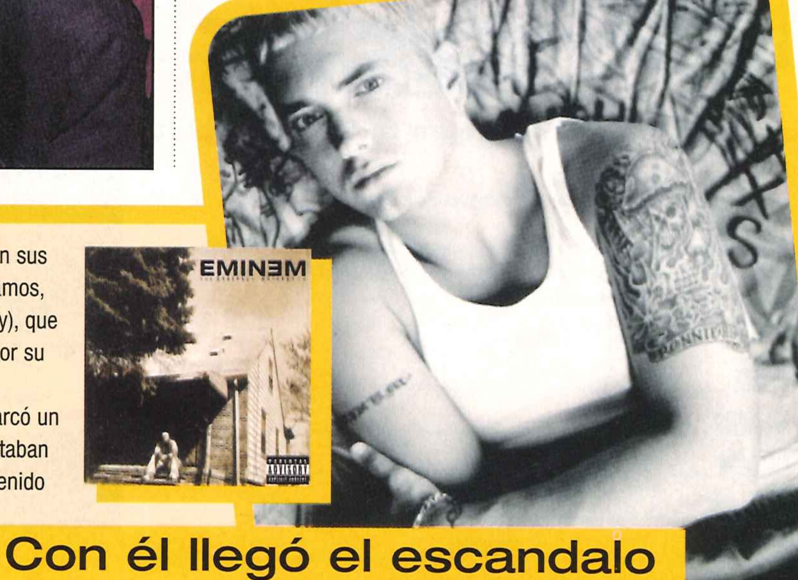
¡Un millón de ventajas! Contratar la Tarifa Plana se está convirtiendo casi en una necesidad a la vista de los juegos con funciones online que tiene Dreamcast: hoy en día ya podemos disfrutar de la diversión de juegos como «Quake III», «Phantasy Star Online», «Toy Racer» o el adictivo «ChuChu Rocket!». ¿Acaso te los vas a perder?



EMINEM

Hace rap, pero es blanco. No deja títere con cabeza en sus canciones, pero vende discos como churros. Os hablamos, claro, de Eminem (también conocido como Slim Shady), que se acaba de llevar el Grammy al mejor disco de rap por su último LP, "The Marshall Mathers".

Muy en su línea, en la ceremonia de entrega se marcó un dueto con Elton John, mientras en la calle se manifestaban grupos de gays y lesbianas para protestar por el contenido de sus canciones. Pero bueno, un tipo capaz de airear en una de sus letras que su madre era adicta a las drogas, es capaz de eso y más.



Con él llegó el escandalo

No te pierdas los partidos europeos de nuestros equipos

¡TODOS al fútbol!

El mes de abril va a ser decisivo para el desenlace de las competiciones europeas, así que tenemos que estar muy pendientes de la televisión para no perdernos los partidos de nuestros equipos. Estas son las fechas de las próximas eliminatorias, en las que seguro que hay algún representante español. A nosotros, como siempre tiramos para casa, nos molaría que el Dépor llegase lo más lejos posible en la Champions:

- **LIGA DE CAMPEONES: Cuartos de final:** 3 y 4 de abril (ida) / 17 y 18 de abril (vuelta)
- **COPA DE LA UEFA:Semifinales:** 5 de abril (ida) / 19 de abril (vuelta)





Ganadores del concurso TOMB RAIDER CHRONICLES

Estos son los quince afortunados que supieron la respuesta a las preguntas que hacíamos y han tenido la suerte de ganar la nueva aventura de Lara.



Alfonso Trapero Mozos (Albacete).
Sergio Ferrer Corbalán (Barcelona).
Carlos Faura Vilas (Barcelona).
Carlos Peralta Casaña (Huesca).
Alejandro González Rodríguez (Las Palmas de Gran Canaria).
Manuel Mochón Vázquez (Lleida).
Miguel A. Herranz Navas (Madrid).
Ana Rosa Calle Calle (Madrid).
Álvaro Morgado Rodríguez (Madrid).
Rubén Corrales Moreno (Málaga).
Sergio Aguilar Simón (Málaga).
Javier Verdú García (Tenerife).
Vicente Dartual Clemente (Valencia).
Ricardo Sánchez Arroyo (Valladolid).
César Urroz Gúzman (Vizcaya).

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, AL CINE PASANDO POR INTERNET

La trilogía que se está rodando ya tiene página oficial en castellano

Seguro que muchos ya sabéis que se está rodando una trilogía basada en la genial obra de Tolkien, pero lo que a lo mejor os sorprende es que existe una web oficial en castellano. Podéis visitarla en la siguiente dirección: **www.elsenordelosanillos.aurum.es** El primer capítulo, "La comunidad del anillo", se estrenará el 19 de diciembre de este año, mientras que los dos siguientes, "Las dos torres" y "El retorno del rey", llegarán a la pantalla grande en las navidades de 2002 y el 2003 respectivamente.



Una de las opciones más atractivas a las que podemos acceder en la web es este mapa de la Tierra Media, con información sobre las culturas y las criaturas que aparecen en el libro.



Además de información relativa al reparto, la producción, etc., en la página oficial también podemos bajarnos salvapantallas, el trailer oficial o incluso suscribirnos a una lista de correo.





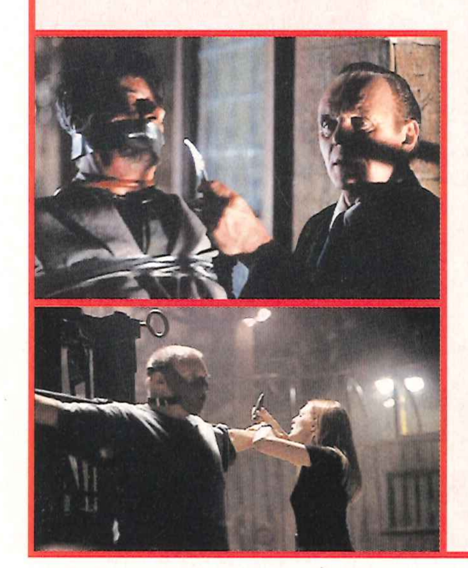


Este mes te recomendamos...





HANNIBAL



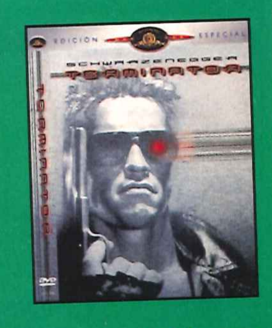
Al doctor Lecter le ha vuelto a entrar el apetito, y todos sabemos lo que eso significa, ¿verdad? Anthony Hopkins borda de nuevo el papel de Hannibal el caníbal en este thriller, que en contra lo que muchos podrían esperar (sobre todo si no se han leído el libro de Thomas Harris), es muy diferente a "El silencio de los corderos". Aquí la atmósfera es menos asfixiante, y el argumento se centra en la relación entre nuestro "gourmet" y la investigadora Clarice Starling, interpretada esta vez por Julianne Moore.

Sin embargo, en sus casi tres horas de metraje nos da tiempo para estremecernos con las andanzas del doctor Lecter en la ciudad de Florencia, cerrar los ojos para no ver la espeluznante caracterización de Gary Oldman como Mason Verger, la única víctima que sobrevivió a un ataque del caníbal, o sentir verdadero asco presenciando el "banquete" de la escena final, no apto para pusilánimes.

TERMINATOR HA VUELTO

DVD

Llega la edición de coleccionista



"Terminator", una de las mejores películas de ciencia-ficción de la historia, está a punto de salir a la venta en DVD. Se trata de una edición limitada para los buenos coleccionistas, que viene en dos discos. En ellos, además de la película, encontramos dos documentales, escenas inéditas que no se habían visto antes, trailers y el guión original, entre otras muchas cosas de lo más interesante.

- **A la venta: 8 de Marzo** ➧ **Precio: 4.995 ptas.**
- **Internet: www.terminator1.com**

JARABE DE PALO

Triunfando, como siempre

A más de uno "La Flaca" le sonó a éxito pasajero. Con "Depende" vino la confirmación, y ahora llega "De vuelta y vuelta", un LP en el que Pau Donés y su grupo mezclan rock con sones latinos y flamencos. El disco vendió 200.000 copias en siete días y desde entonces no ha parado de sonar. Ya lo veis: Jarabe de Palo, como siempre en su línea.



CONCIERTOS

Placebo

"Black Market Music" es el último disco de este trío británico, designado "grupo revelación de rock británico" en este mismo año. Ahora tienes la oportunidad de oir cómo suena su directo en un par de conciertos:

- 23 de Marzo: **Bilbao (Pabellón de la Casilla).**
- 27 de Marzo: **Barcelona (Pabellón Vall d´Hebrón).**



Saint Germain

Bajo este nombre se refugia Ludovic Navarre, un artista francés que mezcla música electrónica con jazz, blues, ambient o house. Si te mola su propuesta, no faltes a estas dos citas:

- 29 de Marzo: **Barcelona (Razzmatazz).**
- 30 de Marzo: **Madrid (Sala La Riviera).**

Fear Factory

Los entendidos le ponen a su música la etiqueta de "metal progresivo". ¿Qué significa? Mejor que vayas a una de sus actuaciones. Verás que subidón te entra en el cuerpo.

- 8 de Marzo: **Pamplona (Pabellón Anaitasuna).**
- 9 de Marzo: **Madrid (Sala La Riviera).**
- 10 de Marzo: **Barcelona (Razzmatazz).**



PANASONIC GD 92

UN GSM DE ALTAS PRESTACIONES

Con su nuevo modelo de móvil con GSM, Panasonic continúa la tendencia a la que nos tiene acostumbrados, al presentarnos un teléfono pequeño, pero con estilo, gracias a sus suaves curvas y a sus alegres colores.

Sus capacidades son poderosas: a pesar de que sólo pesa 77 gramos, el GD 92 nos ofrece el servicio "mobile e-mail", con el cual podemos acceder a nuestro correo electrónico desde la misma dirección que tengamos en el PC. Además, su potente batería nos permite 210 minutos de conversación (¡da tiempo para decir muchas cosas!) y hasta 160 horas estando en espera.

Y para que todo esté a la moda, se presenta en cuatro colores diferentes: ámbar, azul, verde claro y morado.

Modelo: Panasonic GD 92

Mas información: www.panasonic.es



SISTEMA DE SONIDO YAMAHA

Ábrete de orejas



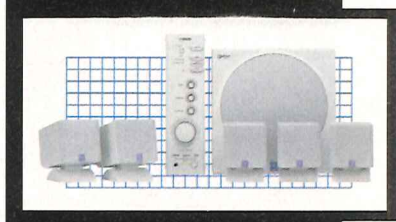
La compañía japonesa Yamaha nos ofrece la gran oportunidad de disfrutar del mejor sonido en casa, ya sea para disfrutarlo mientras vemos nuestras pelis favoritas, ya sea conectándolo a nuestro ordenador personal.

El nuevo Sistema de Sonido Surround Multicanal incorpora un potente amplificador, junto con cinco altavoces satélites y un subwoofer para graves, y tiene la gran ventaja de ser totalmente compatible con los sistemas Dolby Digital y DTS.

Además, para que todo sean ventajas, lo podemos encontrar en dos colores, platino y negro.

Mod.: TSS-1 de Yamaha

Más información: www.yamaha.co.jp/english



Cámara Digital Epson PC650

Imágenes de calidad

El modelo de cámara digital PC650 de Epson une a su sencillo manejo y sus altas prestaciones, como el autofocus o el flash automático, todas las ventajas que ofrece la fotografía digital, desde las imágenes en colores brillantes, hasta la visión previa en su monitor LCD de 1,8 pulgadas, o la impresión desde el PC.

Tiene una tarjeta de memoria de 8MB Compact Flash, capaz de almacenar un promedio de 47 imágenes de alta resolución, dependiendo del tipo de resolución que usemos (standard, fina, superfina, o sin compresión JPEG). Después, sólo necesitamos tener algo bonito que fotografiar. Una novia guapa sería lo más adecuado, ¿no creéis?

Modelo: EPSON PC650

Más información: www.epson.es



TELEVISOR DE PHILIPS NEW VISION

El compañero perfecto de nuestra Dreamcast



La poderosa marca holandesa cuenta entre sus activos con este pequeño (14 pulgadas), pero estupendo televisor New Visión, que ya ha ganado varios premios en Europa como reconocimiento a su calidad y sus prestaciones.

Se trata de una televisión ideal para ponerla en la habitación, ya que incluye también reloj, alarma y radio FM. Como además tiene un diseño de lo más moderno, llega a ser un objeto decorativo.

Como valor añadido, incorpora el sistema "Incredible Surround", que es exclusivo de Philips y produce la ilusión de que los altavoces se encuentran mucho más separados de lo que están en realidad, con efecto estéreo reforzado que llena el cuarto. Así que ya sabes: conéctale tu Dreamcast ¡y a disfrutar a tope!

Modelo: Philips 14PT3685

Más información: www.philips.es

Walkman de Philips

Ponte los cascos, y a la calle

Hoy en día existen cientos de modelos de walkman, todos con características parecidas. Pero algunos, como este bonito modelo de Philips, consiguen ganarse nuestro corazón a base de ofrecernos calidad de la buena cuando escuchamos en él nuestras cintas... o la radio, porque lleva además un receptor AM/FM con 20 presintonías (con diez teclas de sintonización directa en su frontal). También incluye reloj de cuarzo, pantalla en LCD azul, y sistema autoreverse.

Modelo: Philips AQ6688

Más información: www.philips.es

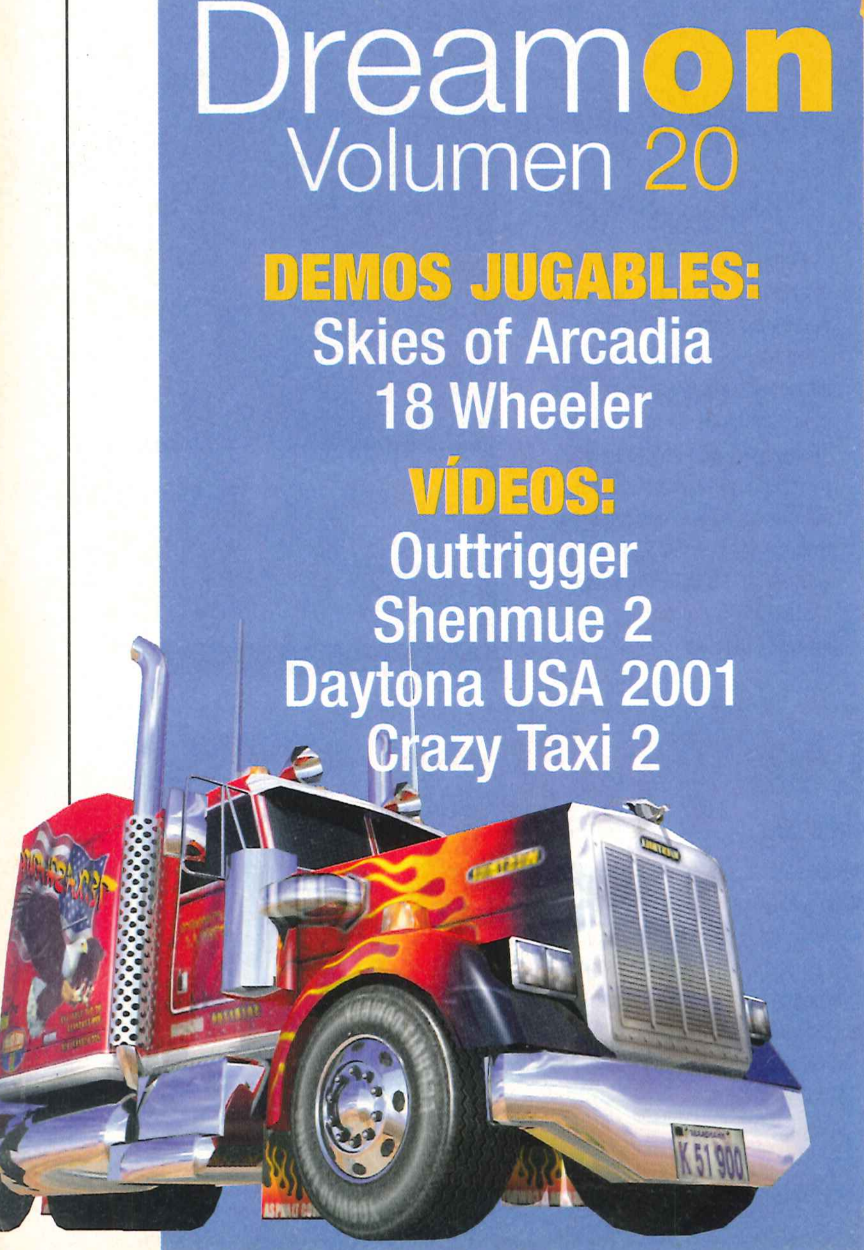


DEMO JUGABLE • Incluida en el GD-Rom •

NOVEDAD

Skies of Arcadia

El nuevo RPG de Sega va a ser el protagonista principal de la sección de novedades en nuestro próximo número. Serán seis páginas en las que no se nos va a escapar ni un solo detalle de esta apasionante aventura. ¡Y además seréis los primeros en probarla con nuestra demo jugable!





Otros contenidos

Dos conversiones de recreativa van a ocupar un lugar destacado entre nuestras Previews, y ambas traerán el sello de calidad de Sega. «CONFIDENTIAL MISSION», un juego de disparos protagonizado por dos agentes secretos, será la primera de ellas. La segunda llegará al volante de los poderosos camiones de «18 WHEELER», que también os estarán esperando en la demo jugable que incluirá el DreamOn 20.

Y si os gustó «Quake III Arena», alucinaréis con nuestro reportaje de «OUTTRIGGER», el juego de acción subjetiva de Sega. Nuestras guías van a estar dedicadas a «GRANDIA 2» y «PHANTASY STAR ONLINE». Próximo número, a la venta el 17 de abril. ¡No os lo perdáis!

¡SUSCRÍBETE A Revista Oficial Dreamcast™!

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A Revista Oficial Dreamcast™ Y CONSIGUE UN

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS + 12 GDs POR SÓLO 8.955 PTA

¡AHÓRRATE CASI 3.000 PTA!

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº 1 NOV.

Guías: Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2.
CD: 6 Demos jugables: Ultimate Fighting Championship, Sega Extreme Sports, San Francisco Rush 2049…



Nº 2 DIC.

Guías y trucos: Ferrari 355 Challenge y recopilación de los mejores trucos.
CD: 6 Demos jugables: Pod 2, Jet Set Radio, Uefa Dream Soccer, Silent Scope, Tony Hawk 2 y Kao the Kangaroo.



Nº 3 ENERO

Guías y trucos: Shenmue y especial trucos.
CD: 5 Demos jugables: Army Men, Toy Commander Christmas Edition, Speed Devils Online, Super Runabout y Looney Tunes Space Race.



Nº 4 FEBRERO

Guías y trucos: MSR, Jet Set Radio, Shenmue (disco 2) y especial trucos.
CD: 5 Demos jugables: Tokio Highway Challenge 2, Donald Duck, Ultimate Fighting Championship, Kiss Psycho Circus, y Stupid Invaders.



Nº 5 MARZO

Guías y trucos: Tomb Raider Chronicles, Shenmue (disco 3) y especial trucos.
CD: 4 Demos jugables: Dave Mirra, Ducati World, Virtual Tennis y Sega Extreme Sports.

Y SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y GDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR GDs
750 PTA

ARCH. REVISTAS
950 PTA

▶ OFERTA ESPECIAL

ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR GDs
1.500 PTA

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

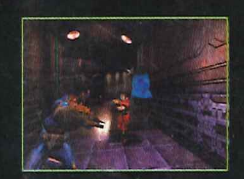
Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

CADA 0.4 SEGUNDOS ALGUIEN CAE EN LA RED

QUAKE III ARENA

Ahora puedes jugar On-line hasta el agotamiento con Dreamcast y la Tarifa Plana de Telefónica*

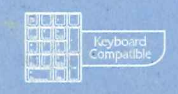


Todos estáis invitados a conocer el sabor metálico del miedo. Superaréis el umbral saludable de adrenalina. Podréis elegir entre más de 80 guerreros y saltaréis a la arena para competir con el juego on-line más aclamado. Pero recordad que al final de la fiesta sólo podrá quedar uno. Estáis invitados. Quedáis advertidos.

* Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional.







ACTIVISION.





Juego no recomendado para menores de 18 años.

